



100% GAMEBOY ADVANCE i COLOR

Numer 5 (2/2002) Kwiecień 2002

cena 5.99 zł (w tym 7% vat)

Game Boy

MAGAZYN

POWRÓT KRÓLA

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Dwójka była wspaniała, ale trójka wymiata kosmicznie!
Co nowego w trzeciej części? Także wersja na GRC!

MEGAOPIS

GOLDEN SUN

Pełne rozwiązanie gry i mapa!

NOWE INFO

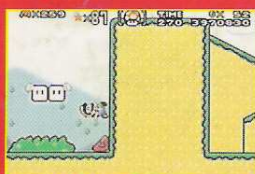
POKEMON: ADVANCE i MINI

Pierwsze obrazki z nowego Pokemona na GameBoya Advance! Plus: Pokemon Mini - nowa konsolka Nintendo!

MEGAHITY Z SATELITY



CRASH BANDICOOT



SUPER MARIO ADVANCE 2



SONIC ADVANCE



CRUIS'N VELOCITY



SUPER STREET FIGHTER 2

ADVANCE WARS - Plakat i mini-poradnik dla wszystkich stratenów!



ULTIMA

Świat Elektroniczny/Rozrywki

GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI ZADZWOŃ I ZAMÓW!
tel. (0-1944-1033-22) 624-78-16, 654-60-42

Aby złożyć zamówienie zadzwoń do nas, wyślij je pocztą lub e-mailem.
Sklep oraz sprzedaż wysyłkowa i ratalna: www.ultima.pl
ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7 e-mail: ultima@ultima.pl
00-867 Warszawa pn.-pt. 10.00 - 18.00 sob. 10.00 - 15.00

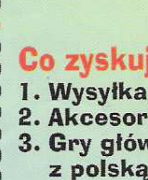
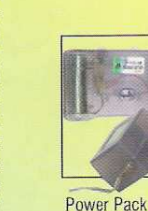


GAMEBOY COLOR

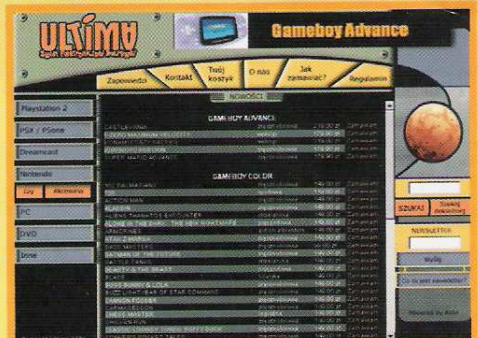
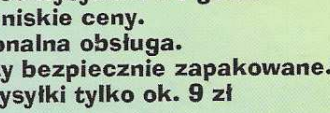
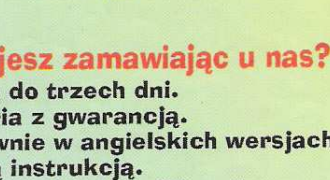
102 DALMATIANS	149
720° SKATEBOARDING	99
ACTION MAN	149
ALADDIN	149
ALIENS THANATOS ENCOUNTER	149
ALONE IN THE DARK NEW NIGHTMARE	149
ARMORINES	99
ATAK Z MARSA	149
BATMAN OF THE FUTURE	149
BATTLE TANKS	149
BEAUTY & THE BEAST	149
BLADE	149
BUGS BUNNY & LOLA	149
BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND	149
CANNON FODDER	149
CHESS MASTER	149
CHICKEN RUN	149
CLASSIC LOONEY TUNES: DUFFY DUCK	149
CONKER'S POCKET TALES	149
CRAZY CASTLE 4	149
CROC	149
DE JA VU 1&2	99
DONKEY KONG COUNTRY	159
DOUBLE DRAGON 3	149
DRACULA	129
DROGA DO EL DORADO	149
EARTH WORM JIM	99
F1 CHAMPIONSHIP	149
FORMULA 2000 ONE	149
GTA	149
GTA 2	149
HARRY POTTER	179
HUNTIN' N FISHIN'	99
INDIANA JONES: INFERNAL MACHINE	149
INSPECTOR GADGET	149
ISS 99	99
KONAMI COLLECTION IV	149
KSIĘGA DŻUNGLI	149
KUBUŚ PUCHATEK	149
LOONEY TUNES	99
LUCKY LUKE	149
MARIO GOLF	149
MARIO TENNIS	149
MAT HOFFMAN PRO BMX	149
MATHIAS SAMMER SOCCER	99
METAL GEAR SOLID	149
MICKEY'S RACING ADVENTURE	149
MISSION IMPOSSIBLE	99
NHL 2000	149
ODDWORLD ADVENTURES 2	149
PERFECT DARK	159
PINBALL ARCADE	129
POKEMON BLUE	149
POKEMON CRYSTAL	159
POKEMON GOLD	159
POKEMON RED	149
POKEMON SILVER	159
POKEMON TRADING CARD GAME	149
POKEMON YELLOW	149
PURE RIDE	99
RAINBOW SIX	149
READY TO RUMBLE	149
ROAD RASH	149
ROBIN HOOD	149
ROLAND GAROSS - FRENCH OPEN	149
SHREK	149
SMEIFY	149
SPEEDY GONZALES	149
SPIDERMAN 2	149
STAR WARS EPISODE I RACER	159
SUPER MARIO BROS DELUXE	149
SUZUKI ALL STAR	119
SYLWESTER & TWEETY	99
THE MUMMY	149
THE SIMPSONS - TREEHOUSE OF HORROR	149
TOCA TOURING CAR	149
TOMB RAIDER	149
TOMB RAIDER 2	149
TONY HAWK PRO SKATER 2	149
TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2	149
TOPGEAR RALLY	139
TRACK & FIELD INTERNATIONAL	149



LINK CABLE 29.90
LIGHT MAGNIFIER 29.90
GAMEBOY LIGHT 19.90



TRACK & FIELD SUMMER GAMES	149
TUROK 2	99
TUROK 3 RAGE WARS	149
UEFA 2000	149
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIPS	149
WARIOLAND 2	149
WOODY WOODPECKER	129
WRESTLEMANIA 2000	149
WWF ATTITUDE	99
X-MEN MUTANT ACADEMY	149
X-MEN MUTANT WARS	149
ZELDA: ORACLE OF AGES	179
ZELDA: ORACLE OF SEASONS	179
ZIDANE: FOOTBALL GENERATION	129
Akcesoria:	
GAMEBOY COLOR	299
RUMBLE PACK	59
POWER PACK (zasilacz + akumulator)	49
HANDY POWER KIT II	49
PANEL PRZEDNI (NIEBIESKI)	29.90
CAMERA GAMEBOY	189
PRZECZYSTY POKROWIEC	29.90
POKROWIEC SUIT CASE	129
5 w 1 - ZESTAW	29.90



Odwiedź nas w Internecie!
www.ultima.pl
Pełna, zawsze najświeższa,
zawsze aktualna,
oferta 24 godz./dobę,
7 dni w tygodniu.



*Cena aktualna do wyczerpania zapasów, dotyczy kolorów: białego, niebieskiego, fioletowego i różowego

GAMEBOY ADVANCE

CASTLEVANIA	219
DAVID BACKHAM SOCCER	189
DONALD DUCK ADVANCE	219
DOOM	199
EARTHWORM JIM	169
F-ZERO	179
FINAL FIGHT	199
GT CHAMPIONSHIP	199
HARRY POTTER	199
INTERNATIONAL KARATE	199
JACKIE CHAN ADVENTURES	199
MAT HOFFMAN'S PRO BMX	199
MONSTERS INC.	199
RAYMAN ADVANCE	219
SHAUNS PALMER SNOWBOARDER	219
SPIDERMAN	219
SPYRO	199
STEVEN GERRARD SOCCER 2002	209
SUPER MARIO ADVANCE	179
TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2	219
TOP GEAR GT	199
WARIO LAND 4	179
X-MEN	199

Akcesoria:

Konsola GAMEBOY ADVANCE	399
Pokrowiec	29.90
Lampka	29.90
Link Cable	49
Link Cable Nintendo	69
Link Cable GBA<->GBC	49
Lupa na ekran z podświetleniem	39.90
Pudełko na gry (5 SZT.)	29.90
Uchwyt	39.90
Zasilacz + akumulator	59.90
Zasilacz do zap. samochodowej	49.90

Co zyskujesz zamawiając u nas?

1. Wysyłka do trzech dni.
2. Akcesoria z gwarancją.
3. Gry głównie w angielskich wersjach z polską instrukcją.
4. Możliwość wysyłki w 24 godz.
5. Zawsze niskie ceny.
6. Profesjonalna obsługa.
7. Produkty bezpiecznie zapakowane.
8. Koszt wysyłki tylko ok. 9 zł



GameBoy Advance
teraz także
w kolorze czarnym



Nintendo GameCube
Nowa, 128 bitowa konsola.
Polska premiera
04.05.2002



Pokémon Mini
Najmniejsza przenośna konsola
na kartridże.
Nie tylko dla najmłodszych.



tel.

BREATH OF FIRE



179,-

GOLDEN SUN



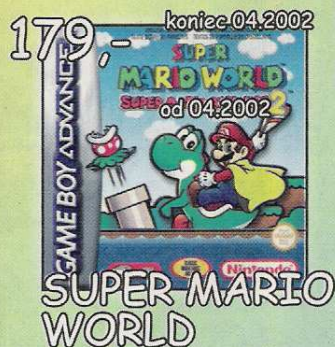
179,-

ADVANCE WARS



189,-

CRASH BANDICOOT XS

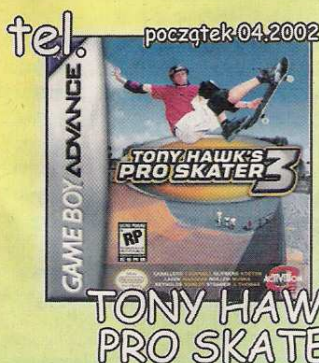


179,-

SUPER MARIO WORLD

koniec 04.2002

od 04.2002



tel.

początek 04.2002

TONY HAWK'S PRO SKATER 3



199,-

ECKS vs SEVER



DRAGON BALL Z

Już wkrótce!
Zamów przed premierą



GameBoy Magazyn 05



Hit Numeru:
Tony Hawk's
Pro Skater 3



Hit Numeru:
Golden Sun

Witajcie!

Dotrzymaliśmy słowa – nowy numer GameBoy magazynu ukazuje się niemal dokładnie w miesiąc po poprzednim. Fajnie, prawda? Jak zwykle masa świeżych recenzji gier, tipsy, felietony i Pokemaniak.

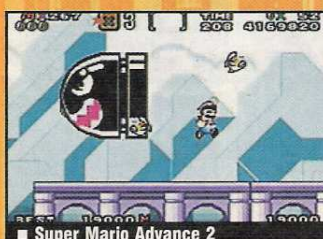
Mamy obiecany megaporaadnik do Golden Sun, który zajął – bagatela – aż czternaście stron. Ale warto – drugiej tak pięknej gry na GameBoya Advance próżno szukać. No, chyba że spojrzymy na Tony Hawk's Pro Skater 3 – jeszcze bardziej doskonałą kontynuację i tak rewelacyjnej gry. Ale to nieco inna kategoria.

A jak podoba Wam się nasz pomysł z jednostronnym plakatem i mini-poraadnikiem do Advance Wars pod nim?

W numerze kwietniowym, który właśnie trzymacie w rękach początek zapowiadanych zmian. Chcemy, abyście wypowiedzieli się na temat swoich oczekiwań. Dlatego prosimy o wzięcie czynnego udziału w naszej ankiecie z dziewiątej strony. Wspólnie przeprowadzimy zmiany, które pomogą nam uczynić pismo jeszcze lepszym i bardziej atrakcyjnym dla nas wszystkich.

Mamy także nowy konkurs – tym razem do wygrania cztery egzemplarze gry Ecks vs Sever. A za miesiąc powinniśmy już mieć Pokemona Mini z grami, a także masę nowości na GameBoya Advance – między innymi długo oczekiwane Broken Sword i Breath of Fire. Zapraszamy do lektury!

Pocketto i G-Ash



Recenzje - GB Advance



Asterix & Obelix Bash Them All	12
Column's Crown	20
Crash Bandicoot Huge Adventure	15
Cruis'n Velocity	14
Driven	12
Hot Wheels Burnin' Rubber	12
Jonny Moseley Mad Trix	16
Jurassic Park Dino Attack	21
Mike Tyson Boxing	16
Mortal Kombat Advance	16
Moto GP	14
NBA Jam 2002	21
Pac-Man Collection	16
Puyo Pop	20
Sonic Advance	17
Super Mario Advance 2	13
Super Street Fighter 2 Turbo Revival	22
Tony Hawk's Pro Skater 3	18
Tom & Jerry The Magic Ring	21

Recenzje - GB Color



Catwoman	24
David Beckham Soccer	30
Dracula The Crazy Vampire	29
Kirikou	29
Pocket Music	31
Return of the Ninja	23
Ronaldo V-Football	30
Snoopy Tennis	23
The Nations	31
Toonsylvania	24
V.I.P.	24
Zidane Football Generation	30

Zawartość Magazynu



Menu	04
Newsy: co nowego szykują autorzy gier	05
Newsy: GameBoy Advance 2002	10
Ankieta	09
Recenzje gier: GameBoy Advance	12
Recenzje gier: GameBoy Color	23
Mini-opis Advance Wars + plakat	25
Mega-opis Golden Sun	32
Tips & Tricks - kody i ułatwienia do gier	47
Pokemaniak	48
Cool stuff - fajne dodatki	46, 49
Felieton	49
Listonosz - listy do redakcji	51





NEWS

Nowości ze świata przenośnych konsolek, czyli co szykują nam autorzy gier

Pokemon Advance

Pokemon Advance. Oto, co wiemy. Przede wszystkim wreszcie pierwsze obrazki. Przyjrzyjcie się. Czego nie widać? Łącznie trzysta pięćdziesiąt pokemonów. Sto pięćdziesiąt z

pierwszej części (Red/Blue/Yellow), setka z drugiej (Gold/Silver/Crystal) oraz seteczka zupełnie nowych, miłutkich kieszonkowych zwierzątek. Pierwsze wrażenie po screenach, czyli po tym, co

widać? Żenada. Ten silnik prawie nic się nie zmienił. Niesamowicie beczelne. Fakt - są ślady na piasku, odbijanie się postaci w wodzie, cień rzucany na fale. Ale co dalej? CO DALEJ?



Wolfenstein 3D nadciąga!

Wolfenstein 3D wreszcie na GBA! Dziadek wszystkich dziadków jeśli chodzi o strzelanki "z oczu", bądź też jak kto woli "chodzone oczami". Walka z przypakowanymi genetycznie i bionicznie nazistami i przede wszystkim łzawienie oczu ze szczęścia. To będzie kolekcjonerski przysmak. Jest rok 1943. Agent B.J. Blazkowicz uderza w serce faszystowskiej zbrojeniówki, dekonspirując największe i najmroczniejsze tajemnice III Rzeszy. Sześćdziesiąt misji wśród

klimatycznych, zimnych murów niemieckich bastionów. Cztery typy broni i cztery poziomy trudności. Co najciekawsze gra w wersji na GameBoya Advance ma być niemal żywcem

przeniesioną konwersją z komputerów! Stary, dobry silnik... Przyznajmy, że trochę późno, ale lepiej późno niż wcale - ta gra powinna była ukazać się dużo wcześniej.



STAR WARS EPISODE II

Attack of the Clones

Epizod II: Atak Klonów już niebawem trafi do kin. A w związku z tym nie może zabraknąć gry na GameBoya Advance. Dwa pierwsze, jeszcze zielone obrazki. W grze będziemy mogli wcielić się w jedną z trzech postaci: Obi-Wana-Kenobi, Mace Windu, albo Anakina Skywalkera. Przeciwnicy? Jango Fett i Hrabia Doku. Będzie to miks wszystkiego, składający się w efekcie na grę zręcznościową. Zatem pojawia się poziomy chodzone, mordobitowe (oczywiście z użyciem



miecza oraz mocy), będą wyścigi, a nawet gwiazdne pojedynki. Gra ukaże się... Kiedy?... Oczywiście - wraz z filmem.



Mamy tylko nadzieję, że całość będzie lepsza niż - ogólnie mówiąc - przeciętne Jedi Power Battles.

krótko i na temat

Przyczajony Tygrys, Ukryty Smok - będzie na GameBoya Advance i GameBoya Color. Ma to być gra akcji, a zarazem gra przygodowa. Podobno będzie można latać, wirować w powietrzu, kombinować i szaleć. Znowu będzie wesoło. Aaaa - obie wersje gier mają tam jakoś ze sobą współpracować. Ale jak?



Analogicznie nie odmówi sobie przyjemności Spiderman, który tylko czeka na film. A skoro tylko Spiderman: the Movie zagości na ekranach - zaraz też pojawi się gra. Platformerek. Będą nowe ruchy - na przykład Spiderman będzie mógł działać zwrócony nawet w kierunku ekranu GBA. Do tego siedem poziomów mocy Spidera - od zwykłej pajęczyny, po super sieć. Do tego wdzianka różna dla Parkera... I nic więcej nie wiadomo, poza tym, że premiera w maju.

Power Rangers Wild Force będzie na GBA. Miejsce na okłaski. Będzie Bizon, Tygrys, Rekin, Orzeł i Lew. Znaczący - wiecie - chodzi o te słynne moce. I w ogóle dzieci powinny być przeszczęśliwe.

Konami of Japan pracuje nad nową wersją gry Contra na Playstation 2 i GameBoya Advance. AAAAA!!! Moja ukończona graaaa!!! Khem... A Wasza? Pamiętacie jeszcze biegającego komandosa? Damni!

Stan omdlenia. Permanentnego. Namco robi grę na GBA, która będzie wykorzystywała możliwość połączenia Nintendo Gamecube i GameBoya Advance. Właściwie już kończy. Nie mogę... (tup! - zemdiał - 5 minut przerwy) Przepraszam. Tytuł gry, tak? Soul Calibur 2. (tup!)

Będzie też Final Fantasy Tactics na GBA. Kiedy? Prawdopodobnie na święta Bożego Narodzenia.



krótko i na temat

Fila Decathlon wygląda na GBA naprawdę nieźle! Ludziki dosłownie jak żywe. No - może nieco zbyt opalone, ale być może za bardzo się wstydzą. Na przykład niektórzy politycy u nas chodzą regularnie na solarę, żeby nie było widać, jak zalewa ich czerwony kolor, bo to brzydko wygląda w TV. Tymczasem wróćmy do gry - będzie sztafeta, będą sprinty, będzie rzut młotem, skok w dal i oszczep. Pewnie będzie też maniakalne klepanie paluchami w przyciski na GameBoy-u. Hoho! Wspaniałość! I powrót do korzeni.



Przez grzeczność napiszemy tylko o fakcie, że THQ wypuszcza grę z Britney Spears. Na szczęście nie platformerka, tylko grę taneczną. Są jeszcze jakieś szanse na powodzenie. A może nas zaskoczy? A kiedy Shakira? Czekamy na Shakire!!!

Scooby Doo nie podaruje sobie takiej okazji. Otóż w Stanach Frytkowych wchodzi do kin obraz dotyczący przegód głupawego, tchórzliwego psa z rasy, jaką uwielbia nasz redaktor naczelny (gdyż sam trzyma takiego stukiłowego potwora w domu). Żadnych obrazków, żadnych informacji. Tylko: "Macie czekać, dzieci!". No i czekamy.

W Las Vegas odbyła się impreza rozdania nagród na Płacie Dorocznej Akademii Sztuk i Nauki Interaktywnej. Trzy nagrody zgarnęło Nintendo. Najlepszy tytuł dla dzieci: Mario Party 3 (N64). Najlepsza gra na kieszonolki roku - Advance Wars (GBA!!!!). Największa innowacja na konsolę - Pikmin (NGC). Gratulacje!

Pod adresem: <http://mortalkombat.midway.com> znajdziecie najnowszy serwisik firmy Midway poświęcony grze Mortal Kombat: Deadly Alliance na GBA i nie tylko. A na nim wszystko to, czego może zapragnąć młody fan. Co chwila nowe screeny, trailery, tapety na komputerek. Wstrząs dla oczu. Z tego, co już jest wiadomo: Shang Tsung i Quan Chi łączą swoje siły, żeby zlać Raldena i wszystkich śmiertelników. Postacie, jakie się pojawiają oczywiście dzielą się na stare i nowe. Stare: Scorpion, Sub-zero, Jax, Sonya, Raiden, Kitana, Cyrax, Reptile i oczywiście dwóch magów. Nowe postacie: Ślepy Kenshi, Drahmin i Malvado. Fajne. Sporo stawia się podobno na brutalną walkę i mroczność produktu. Na trailerze Scorpion bije nawet kamerzystę! Brrr....

Skok w trzy wymiary

Firma Raylight z Włoch pokazała pazurki. Jeszcze nie wiadomo co o tym sądzić, ale pachnie jakąś kolosalną sensacją. Są to mianowicie cztery filmiki prezentujące moc obliczeniową GBA. Pierwszy z nich pokazuje samolot na tle niebieskiego nieba, obok którego leci helikopter. Jakość? Jak w Metal Gear Solid na PSXa. Tekstury bez zarzutów, animacja płynna jak tałala. Trzeci filmik to sylwetka komandosa

Kamera oblatuje oba samoloty, pokazując na pierwszym planie wielkiego pasażerskiego molocha. Drugi filmik pokazuje samochód, na czarnym tle. Samochód obraca się i skręca kółkami. Płynność, jakość... magia. Właściwie można by wsadzić tę animację w dowolną grę na Playstation i nikt nawet by nie kwęknął. Wszystko odwzorowane jak tałala. Trzeci filmik to sylwetka komandosa

w akcji. Może koleś ma nieco kanciastą głowę i idzie na tle tapety, ale kiedy się potyka - ciężko nie otrzeć oczu ze zdziwienia. Ostatni filmik prezentuje wyścig - coś w stylu Wipeouta. Niesamowite wrażenie. Dwa stateczki śmigają i wyprzedzają się nawzajem. Fakt - widać jak tło się dorysowuje, ale to jest jakiś kolosalny skok naprzód. Czyżby z GBA dało się jeszcze wyciągnąć nową jakość?



Władca Pierścieni!!!

Co może być ładniejsze, niż Golden Sun? Otóż opadły nam kopareczki na dywan. Fellowship of the Ring, czyli Bractwo Pierścieni - gra na podstawie książki J.R.R. Tolkiena, o której nie trzeba chyba mówić specjalnie wiele. Warto natomiast dodać, że Vivendi

Universal Publishing zamierza wypuścić gry z wiadomej serii na wszystkie możliwe platformy. Coż - jeśli grafika będą zaskakiwać tak, jak te - powodzenia. A tymczasem widać, że gra będzie faktycznie obłędna pod względem grafiki. Dwuwymiarowe

elementy są tak fajnie wycieniowane, że wydają się trójwymiarowymi! Wspaniale posunięcie. Wygląda na to, że można się jeszcze dalej posunąć w sprytnych oszustwach graficznych i zaskoczyć graczy czymś nowym. Gratulujemy i życzymy dalszych sukcesów!



Blender Brothers

Jest przyszłość. Ludzie podróżują w przestrzeni kosmicznej i poszukują dla siebie nowego miejsca... na świecie. Do pomocy stworzyli sobie tak zwanych Zwierzoludzi - mieszańki genetyczne ludzi i zwierząt, które wyglądają jak humanoidalne zwierzęta. Niestety - część z nich - banda pod nazwą Zooligani zbuntowała się przeciwko ludziom i wszczęła rebelię. My kontrolujemy drugą grupę Zwierzoludzi, które jeszcze się nie zbuntowały. Możemy skakać, latać, kombinować -



nawet wykorzystując do tego wszystkiego swoje długie uszy! Będzie można też zbierać mini-potworki, które zmieniają nasze umiejętności, albo mogą ewoluować. Potworki - zwane są Mini-Bros i jest ich w sumie dwadzieścia do odnalezienia w grze. Do tego wszystkiego osiem gier do zabawy z kolegami (multiplayer): wyścigi, dwóch na dwóch, itp. Siedem poziomów, każdy składający się z czterech leveli. Do tego dodajmy jeszcze, że rzecz dzieje

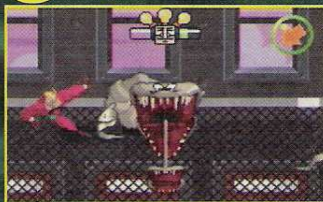
się w kosmosie, więc podróżujemy po różnych planetach. Każda z nich zamieszkała jest przez Bossa i jego poczekników. Zapowiada się zatem nieźle cięcie-gięcie, wśród różnych scenografii. Acha - podobno kamera będzie mogła robić najazdy na postać - na przykład okrążać ją dynamicznie i pokazywać przy okazji płynnie tło. Niesamowite - czyżby lepiej, niż w Golden Sun? Zobaczymy - na razie trailer pokazuje grę nieco podobną do Tomb Raidera i Sonica, ale ładniejszą.





Ripping Friends

Ripping Friends. Niesamowity tytuł trzeba powiedzieć. Ale słowo wyjaśnienia i emocje opadają. Całość powstała w oparciu o scenariusz pewnej amerykańskiej kreskówki, która u nas nie leci. Rip, Chunk, Slab i Crag są jej bohaterami. W grze też będziemy mogli nimi sterować. Każdy z nich ma swoje specjalne techniki walki, których nie omieszkali wkomodować autorzy produkcji. Do tego siedem monstrualnych poziomów do zwiedzenia i pięć "miedzyposiomów" dla hardcorowych graczy. Wprost z kreskówki zaimplementowani zostaną



bossowie i ich pomocnicy. Miodusio. Będzie można wreszcie podnosić różnego rodzaju osprzęt znajdujący na drodze. Od blastera począwszy, a skończywszy na promieniach zamrażających, czy bąbelkowym pistolecie. Nie zabraknie też pułapek i zasadzek - rewelka. Ale



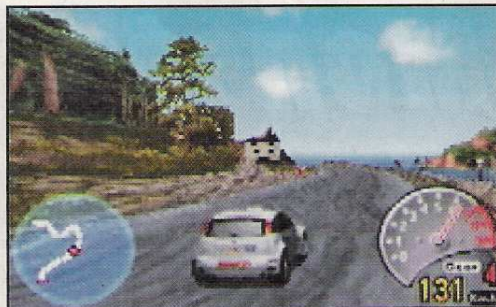
największą rewelką jest chyba fakt, że będzie także opcja multiplayer dla czterech graczy, a do tego wszystkiego graficznie to naprawdę nie wygląda źle! Jeśli macie znajomych w Kraju Kwitnącej Frytki poproście ich o recenzję tego filmu - leci na kanale Fox Kids.

krótko i na temat

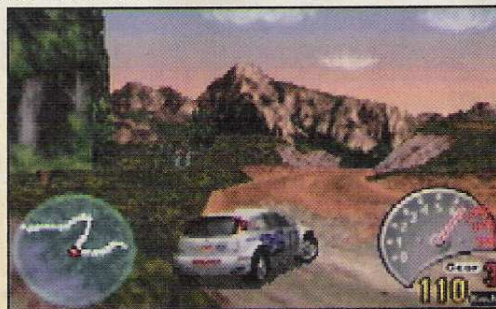
Top Gun Firestorm Advance, to druga część serii o Top Gunie ze stajni Virgin. Niewiele widać nowego na tych obrazkach. Wręcz korci, by powiedzieć, że gra się nie zmieniła wiele od ostatniego razu. Będziemy pewnie znowu latać w kanionach (nie mogąc polecieć wyżej i wylecieć na otwartą przestrzeń) i walczyć z innymi, podobnie latającymi samolotkami. Dwanaście misji w różnych środowiskach: Arktyka, Ocean, Dżungla i Pustynia. Do tego dodajcie sobie nową możliwość "Asowania", czyli walki z obcymi asami, trzy typy broni i... wydaje się, że właściwie chyba będzie można nawet się pobawić. Tylko jak wyobrażamy sobie tych nowych asów, to całość akcji z lekką przypomina ścigające się karaluchy. Ale może zrzędzimy?... Bo - spójrzcie - na obrazkach wiele się dzieje! W stosunku do poprzedniej wersji niebo a ziemia - nie wiem jak pamiętacie pierwszą część, ale tam było raczej biednie. Co jakiś czas kontenerki, czołg, czy płotek. Z lubością obserwujemy jak w scenografii przybywa elementów...



Galeria: V-Rally 3



GameBoy Magazyn z dumą przedstawia... galerijkę screenów z nadchodzącej gry V-Rally 3. Nie do wiary jak to wygląda. Widzieliśmy filmik i pomyśle, że to wszystko śmiga ultrapłynn timer. Nie wierzymy, nie wierzymy, nie wierzymy!!! Nie wiercie z nami i Wy! Tyle podobno wyciąga GBA! To niesamowite... Jest nawet widok z kabiny!!!



Taki to czasem żywot dziennikarski, że wie o filmie wszystko, zanim go obejrzy. Tak było w przypadku mumii - wiedzieliśmy wcześniej, że słynny wrestler the Rock został zatrudniony do filmu Powrót Mumii i nikt nie sądził nawet, że jako aktor się sprawdzi. Ot - liczono, że błysnie muskami i starczy. Tymczasem Rock zaskoczył wszystkich - wypadł podobno niezły i zanim skończyły się zdjęcia do Powrotu Mumii już podpisano kontrakt na kolejny film o Powrocie Króla Skorpiona. Potem obejrzelismy film Mumia 2 i okazało się, że the Rock to właściwie występuje tam tylko na początku obrazu. A potem jako animowana komputerowo kukielka. Co... Może ma talent. W każdym razie już krąży plotki o grze na GBA dotyczącej Króla Skorpiona. Spójrzcie na obrazki - pierwsze, jeszcze gorące z tej superprodukcji. Będzie to zrzędnociówka, niebrzydka i z miuskularnym bohaterem. Coś jak krzyżówka genetyczna Rambo, Lary Croft i Prince of Persia. Heh - oby.



Penny Racers

Penny Racers, to kolejna propozycja z firmy Xicat, która zastępnęła już takimi ciekawymi decyzjami jak na przykład Black Belt Challenge, czy Invader. Będzie to oczywiście wyścig. A co w nim? Jak pisać sami autorzy to jest Pokemon gier wyścigowych. Bierzesz udział w

mistrzostwach i wygrywając zgarniasz określony kawałek pieniążka. Za pieniążka można sobie samochód modyfikować. Można i trzeba. Bo wystarczy, że zaczną się na przykład wyścigi w błocie i nikt, kto nie ma błotnych opon nie ma szans startować. Będą trasy w mieście, na



pustyni, a nawet w wodzie (!!!) - no cóż. Walka o oryginalność na rynku gier stała się zacięta. Reasumując. Czterdzieści tras, pięćdziesiąt samochodów, mini gierki, możliwość gry do czterech graczy na raz przez kabelek. Ta gra coś zaznaczy, nawet przy hitach miary V-Rally 3. Tym bardziej, że wygląda dość realnie - że tak powiemy. A po wtóre będzie można kombinować - co zawsze było u graczy w cenie, bo przecież przedłuża żywotność gry!





krótko i na temat

Sensacja goni sensację! Uwaga - informacje niepotwierdzone! Final Fantasy N (lub uNlimited) - oto tytuł, który wytatuujecie sobie na rękach i nogach. Ale od początku. Nintendo podkuśło firmę Square do przeniesienia się do ich stajni. Co to oznacza? Serię Final Fantasy na Gamecube - to raz. Serię Final Fantasy na GameBoya Advance - to dwa. Ciężko opanować drżenie. Ale to jeszcze nie wszystko. Otóż co z tym Final Fantasy N? Wyobraźcie sobie jedną grę. Ten sam scenariusz, walki, scenerie, dialogi, postacie. Identyczne na Gamecube i GameBoya Advance'a. Tylko grafika gorsza na GBA. Wyobrażacie sobie? I teraz słuchajcie jak się w to gra. Gracie cały dzień w domu na NGC i wieczorem trzeba jechać do babci na święta. Łączycie NGC i GBA, a wtedy zapisujecie stan gry na GBA. I do samochodu z tym szybko. Albo do pociągu. Gamecube do walizki, żeby grać u babci, a Wy w tym czasie gracie sobie na GBA... przechodząc grę dalej!!! Jesteście u babci - odpalacie znów NGC i wgrzywacie na tę konsolę z GBA wszystko, co sobie przeszliście po drodze. Niesamowite, prawda? Nie do wypowiedzenia - nie wiemy co o tym sądzić... Doskonali pomysły! Brawo Square! Kiedy grę zobaczymy? Ponoć na wakacje 2003. Pamiętajcie - informacja niepotwierdzona!

GameBoy Advance Plus. Kolejna drażliwa sprawa. Czy Nintendo wypuści lepszą wersję GBA? Nikt tego wciąż nie potwierdził. Ale co? - sprawy prezentują się tak. Ceny GBA zostały znów obniżone. Z 79,99 dolarów, do 69,99. Jest to ewidentne naganianie klientów do sklepów. Niby ceny maleją, nie?... Ale jeśli ma się pojawić nowa konsola, to musi ona kosztować mniej niż 100 dolarów - wiadomo jakie to są bariery. Więc dlaczego nic o tym nie słychać? Nikt nie ogłosi, że będzie nowa konsola, czy coś? Otóż Nintendo ogłosiło wielkiemu światu, że nic ich nie powstrzyma przed sprzedaniem do końca marca dwudziestu trzech milionów sztuk ich wspaniałej kieszonki. I teraz czekamy właśnie na wyniki. Nie można podać informacji, że pojawi się nowy produkt, bo ludzie przestaną nabijać rekordy. Pozostaje nam zatem tylko czekać. Analitycy rynku twierdzą, że na dniach zachęcy - coś to wszystko musi oznaczać.

Mega Enterprise zapowiada nieśmiało pojawienie się Metal Sluga 5. I od razu mówi: nie będzie tej wersji na Neo Geo Pocket. Więc na co? Na PC pewnie... Ale Metal Slug bez kieszonki, to jak mistrzostwa świata w skokach narciarskich bez śniegu. Więc wiecie, co pozostaje... Nie zapuszczajmy.

Dinotopia



Była kiedyś taka niezwykła książka. Nosila tytuł Dinotopia. Dinotopia była powieścią graficzną, w której opowiedziano historię dziwnego państwa, gdzie ludzie żyli za pan brat z dinozaurami. Może lepiej brzmi "jak przyjaciele"? Żeby było ciekawiej autor wzbogacił książkę o przepiękne kolorowe rysunki ludzi traktujących Dinosaurów jak przyjaciół - konie, psy, itp. Macie klimat chyba, nie? No właśnie. Teraz będzie gra pod tym samym tytułem. Na GBA rzecz jasna. A co w niej? Ewidentnie postawiono na grafikę. Pięć przepięknych poziomów, a



tu takie dziwne jak Miasto Wodospadów, Nadrzeczna Metropolia, Osada Kanionów, Podmorskie Księstwa i Diamentowe Jaskinie. Brzmi nieźle. Będziemy jeździć na hadrozaurze (taki z dziobem jak kaczka),

pilotować pterodaktyla, a nawet pływać pod wodą. Będzie zbieranie znalazzek, będzie skakanie... Tylko główny bohater przypomina mi nieco Harrego Pottera. Daje to do myślenia.

Monster Jam

Ubi Soft ma prawa do gierki Monster Jam, którą wyda na GBA. Wszystko wywodzi się z Playstation 2, a ściślej z idei gier, w których potykają się między sobą samochody. Będzie do wyboru ponad dwadzieścia samochodów, w tym Grabarz, Buldożer, Predator, Wolverine i Spider Man - to oczywiście ich nazwy. Widzicie - twórcy gry zaczęli z czego się dało. Każda z aren zawiera ukryte polacie, w których można

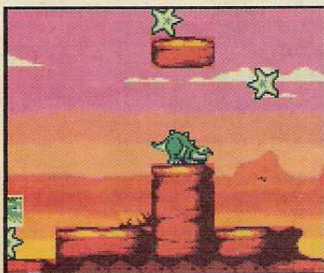
odkrywać niespodzianki i dopakowywać samochód podczas walki. Są oczywiście karabiny, rakietki samonaprowadzające, miny, itp. Istna

rewolucja jeśli chodzi o gry na GBA. Będą też techniki specjalne, które wzmocnią siłę ataku. Wydaje się, że zostaniemy niejako zaskoczeni.



Trzy szybkie strzały

The Land Before Time, to propozycja ze strony Virgin interactive. I nie byłoby nic zadziwiającego w tej produkcji, gdyby nie fakt, że jest to propozycja na dogorywającą już konsolkę GameBoy Color. Jedna z nielicznych aktualnie. Bardzo nielicznych. Będzie to mianowicie platformerek, z dość klarowną animacją i podobno całkiem grywalny. Jeśli chodzi o Virgin Interactive wiemy, że nie należą do typu pracusiów, ale zawsze warto pilnować takich tytułów.



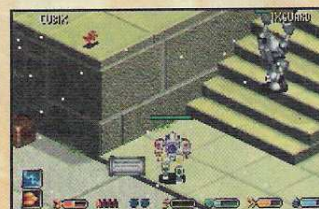
<http://www.monsterforce.com>. Pod tym

adresem przeczytacie o najnowszej produkcji Monster Force. Ważna rzecz. Wygląda bowiem nieźle. A o czym? Frank, Drac i Wolf (czyli Fankenstein, Dracula i Wilkołak) są zmuszeni do walki z opanowującym ich mieszkanką złem. Wyruszają prze to przed siebie i... robią to, co potrafili najlepiej. Trzydziestu poziomów - w tym Złoty Labyrinth, Opuszczona Wioska, Straszny Cmentarz... Gracze mogą zbierać niespodzianki, które wzmocnią ich siły i rozszerzą możliwości. A do tego jeszcze testy umiejętności, zakodowane komplety...



Cubix - Robots For Everyone: Clash 'N

Bash, to dość ciekawa propozycja. Posłuchajcie. Świat, w którym ludzie sprawnie posługują się robotami praktycznie w każdej dziedzinie życia. Teraz pora na wyścigi robotów. Oczywiście zawrotne prędkości, wymiana części, dziwne trasy i niezła grafika.





Castlevania

White Night Concerto

Rzecz dzieje się w roku 1740, kiedy to Jeust Belmont, łowca wampirów kontynuujący linię łowców wampirów Belmont znów wyrusza do akcji. Znowu pojawia się Hrabia Dracula. Znowu będzie bieganie po zamku z batem. Znowu będzie kombinowanie ze znajdkami. Znowu będzie mnóstwo zabawy. Castlevania: White Night Concerto ma w Japonii premierę szóstego lipca. Wspaniale. Wbrew pozorom, nie będzie to kontynuacja Circle Of The Moon z



GameBoya Advance, ale raczej Symphony Of The Night z PlayStation! Ten sam zespół autorów obiecuje rozrywkę porównywalną do tej, którą pamiętamy właśnie z pocziwego PSXa. Konami obiecuje bardzo wiele: przede wszystkim lepszą grafikę i animację, a także jaśniejszy obraz (pamiętacie - bez podświetlaczy trudno było grać w pierwszą Castlevanię nawet w dzień!). Więcej informacji już niebawem!

Driver 2

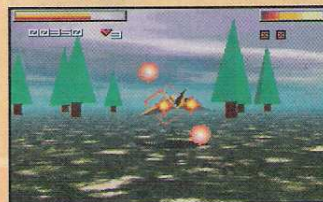
W dalszym ciągu czekamy na pierwsze obrazki i konkrety z GTA3 na GameBoya Advance. Tymczasem pojawiły się także z konwersji Drivera 2 z PlayStation! Zespół Sennari Interactive przygotowuje dla Infogrames zaawansowaną grę, z trójwymiarowym otoczeniem i symulacją ruchu ulicznego. Będziemy śmigać po nim samochodami wykonując zlecenia dla świata przestępczego (tylko, że tym razem jesteśmy gliniarzem incognito wkręcającym się w środowisko mafii), a nawet wysiadzimy z auta by pobiegać po ulicach. Wszystko wygląda zachęcająco. Gra nie ma ustalonego terminu premiery.



Ostatnia nowość w tym miesiącu to Star-X. Trójwymiarowego szalenstwa ciąg dalszy. Będzie to strzelanina z wektorowym silnikiem, jakiego jeszcze nie było na GBA. Dwadzieścia dwie misje na dziewięciu światach, możliwość latania w każdym kierunku... Jeszcze o

Star-X

tej grze napiszemy! A na razie sprawdźcie, jak wygląda w akcji na tych gorących screenach!



ANKIETA

1. Napisz trochę o sobie

Imię Nazwisko

Adres

Wiek Masz GBA/GBC/Emu

Stacjonarna_konsola/PC.....

Jakie inne czasopisma o tematyce gier video kupujesz?

Ile gier kupujesz miesięcznie?

Ulubiony gatunek gier?

Pokemon. Twój stosunek do Żółtego koleżki?

2. I trochę o nas. Można odpowiadać pełnym zdaniem :)

Jak oceniasz GameBoy Magazyn? W skali od 1 do 10:

Skąd dowiedziałeś się o istnieniu GBM?

Które działy w GameBoy Magazynie uważasz za najciekawsze?

Które działy w GameBoy Magazynie uważasz za najmniej ciekawe?

Czy podobają Ci się nasze konkretne opisy do hitów? Czy uważasz je za przydatne?

Czego Ci brakuje w GameBoy Magazynie?

1.....
2.....
3.....

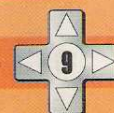
Co Twoim zdaniem powinno ulec zmianie w GameBoy Magazynie? Większa objętość = większa cena, niestety.

Czy uważasz, że proporcje między GBC a GBA w naszym piśmie są odpowiednie?

Czy wiesz, co oznaczają takie słowa jak: screeny, rendering, tekstury, polygony?

DO DZIEŁA!

Prosimy o odbicie ankiety na ksero (bądź wycięcie jej z pisma) i przesłanie jej pod adresem: GAMEBOY MAGAZYN, Skrytka pocztowa 85, 00-963 Warszawa 81. Wśród osób, które nadeślą nam ankiety rozlosujemy następujące nagrody: Konsolkę GameBoy Advance, trzy gry, a także mnóstwo akcesoriów do kieszonolek! Zapraszamy!





GameBoy Advance 2002

Mówią, że oczekiwanie, to połowa przyjemności. Czasem – owszem, właśnie tak jest. My na przykład lubimy oczekiwać sobie na gry kieszonolkowe. Zapowiedzi zawsze prezentują produkt ultramiodny, a dopiero po premierze przecieramy oczy. Fajny efekt. Pomyśleliśmy przez to, że w tym nieco gołym od superproduktów okresie dodamy sobie nieco animuszu pisząc Wam i sobie, na co jeszcze w tym roku czekamy. Powiada się bowiem, że GameBoy Advance jest już u kresu wytrzymałości i nie będzie już kolejnej generacji gier. Podobno... Tak, jasne. A Tony Hawk 3 to nic? No dobrze. Na co najbardziej czekamy w 2002 roku?

Zacznijmy spokojnie. Będzie kilka produkcji, które obserwujemy już od jakiegoś czasu i niby zbliżają się do dnia swojej premiery, a jednak wciąż ich nie widać na rynku. Przykład? Choćby Sabre Wulf. Co wiemy o tej grze? No właśnie. Generalnie wiadomo, że graficznie będzie kopać. Natomiast co poza tym? Scenariusz przestaje być istotny w momencie, gdy dowiecie się, że będzie to gra logiczno-zręcznościowa, w której główny nacisk położony zostanie na ominięcie/wykołowanie/zabijanie przeciwników na kolejnych poziomach. Coś jak Lemmings, ale w innych klimatach. Masz poziom i wymyśl jak go



Sabre Wulf



samochody i kombinować ścigani przez policję. Ale jak to może wyglądać? Liczymy, że ślicznie! Screeny... Obrazków na razie brak. Sega Smash Pack – sprawa wygląda tak samo. Będą tam trzy gry: Ecco -

sprawa. Na dniach ukażą się też dwie inne, warte wspomnienia gierki, o których mówiło się już od dawna. Street Fighter Alpha 3 Upper i King of Fighters: Neo Blood. Obie są mordobiciami, obie nieźle wyglądają na obrazkach. Istnieją jednak przecieki mówiące o tym, że KoF będzie - mimo wszystko – grą taką sobie. Znaczą - można wymagać więcej. Za to spore nadzieje pokładane są w Street Fighterze.

W grze pojawić się mają trzy nowe postacie: Maki z Final Fight One, Eagle z SF i Yun ze Street Fightera 3.

Skoro już jesteśmy przy mordobicach, warto wspomnieć dwie kolejne gry spod tego znaku. Po pierwsze Black Belt Challenge - gra, w której animacja może wyprzedzić grywalność. Małe łapki zawodników powodują u nas efekt wymiotny, ale coś w tym



Diddy Kong Pilot



przeżyć. Pamiętajcie – to Rare, więc powinno być dobrze. Drugą - podobnie długo oczekiwaną grą jest Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge. Na razie data premiery określona jest na koniec roku i wciąż sądzi się, że będzie to składna platformówka z rzutem izometrycznym, która zawrze w sobie elementy logiczne. Skąpe informacje. Analogicznie z grą Diddy Kong Pilot. Narobiło się szumu wokół cart, który będzie wrażliwy na wychylenia i tego, że dzieciaki będą biegać po domu z jękiem naśladowującym pracę samolotowego silniczka... Ale gry wciąż nie ma. Wielkie zęby mamy także na Grand Theft Auto III. Gra – podobnie jak jej poprzednie części na PlayStation będzie pokazana z góry, znad dachu samochodów. I znów będziemy kraść

labiryntowo skakana gra o delfinku, Sonic Spinball - bilardzik o słynnym jeżu, oraz - hit sezonu - Golden Axe. Na tę ostatnią grę czekamy z utęsknieniem. Kiedyś zarządzała na automatach i komputerach. Jest to chodzona nawalanka, do wyboru jedna z trzech postaci: krasnolud (wiking?), barbarzyńca i babeczka (niezła). Proste metody rzucania czarów, niesłychana grywalność, dosiadanie smoków - super



Black Belt Challenge

wszystkim musi drzeć, skoro całość bardzo szybko znalazła dystrybutora. Z drugiej strony Guilty Gear X - proponowana na maj tego roku. To spora gra, będzie też na komputery - gracze blaszakowi dawno nie mieli tego typu rozrywki u siebie na monitorach. Ponad szesnaście postaci, ponad sto technik walki (w tym ostre specjalne), no i możliwość pykania przez kabelek z kolegą - zobaczymy. Fire Pro Wrestling 2 będzie z kolei oczywiście symulacją wrestlingu. Chodzą słuchy, że będzie pięćdziesięciu zawodników, pięć opcji gry, możliwość



Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge





SF Alpha 3

gry w czterech graczy na raz po kabelku... A oprócz tego wszystkiego kariera własnego zawodnika. Wciąż nie mamy przekonania do gier tego typu w dwuwymiarowej przestrzeni, ale myślimy, że to się kiedyś zmieni. Może tym razem?

Odejdźmy na chwilę w inną stronę. Bo będzie też kilka gier, które nie wiążą się bezpośrednio w klepaniem ludzi po buzi. Weźmy za przykład Donkey Kong Coconut Cracker. Gierka logiczna oparta na słynnym schemacie przesuwania klocków. Graficznie - super. Choć klocki proste, to dzięki tej prostocie wszystko załśni fajnymi efektami.

Pólkę niżej - Britney's Dance Bit. Wiadomo - gra taneczna. Będą najslawniejsze hity: "Slave 4U", "Ooops...", "Hit me baby...", itp. Cieszymy się, nie? Właśnie. Grafika nas nie zabije, ale może jest jakaś rzęsza odbiorców, która pólknie produkt z półki. Starczy tych babskich tematów. Pomyślmy chwilę o wyścigach. Będzie zatem Advance Rally, kontynuacja Advance GT, które - choć nie ma jeszcze wydawcy - może pokazać cokolwiek nowego. Respekt za użycie i przekodowanie danych samochodów seryjnej produkcji. Graficznie - bez kosmosu, ale znośnie. Lepiej graficznie wygląda Smuggler's Run. Czyli walka o przewiezienie trefnego towaru przez bezdroża (i drogi) zakazanych prawem miejsc (jak na przykład granica). Poza obrazkami niewiele wiadomo, ale zapowiada się niezłe. Na killerów zapowiadają się GB Rally 2 Advance, i - niesamowicie prezentujący się w akcji i na obrazkach - V-Rally 3.

Nieźlą grą jest też Tactics Ogre, o której już pewnie słyszeliście wiele.

Najważniejsze, że jest to strategia i jest śliczna. Są areny do prowadzenia bitew - całkiem spore obszary, ładnie podzielone na jednostki ruchu. Po naszej stronie potwory, bestie, maszyny, ludzie - złożoność strategii poraża. Może przebić Advance Wars. Naprawdę czekamy. Maj 2002.

Inną mutacją strategii jest Creatures - gierczka, w której będziemy rozwijać

swoje potworki (raczej w klimatach Tamagotchi, niż Pokemona) całymi pokoleniami! I podobno będą się uczyć nawzajem! Coś podobnego! Graficznie - gra nam się początkowo myliła jeśli chodzi o wersję na Playstation i GBA. Naprawdę - może to być jakiś nowy krok w grach tego typu.

Dla miłośników prowadzenia ciekawych postaci pozostają jednak zawsze gry RPG. Z miejsca ciśnie się na usta tytuł - Golden Sun 2. Faktycznie - będzie. Choć nie brakuje marud, które mówią, że Zelda ma ciekawszy scenariusz od Gsa - tym razem



Tactics Ogre - Knights of Lodis

znajomymi po kabelku. Super sprawa.

Na koniec Breath of Fire II - sequel, którego pierwszą część ludzie ściągają sobie u nas z ciągle USA. Ale na dniach pierwsza część tej gry Capcomu ma się pojawić i u nas.

Tak czy owak - rok zapowiada się świetnie. A przecież niewiele w tym naszym wyliczeniu gier, które ukażą się na kieszonolki dopiero przed świętami. Wszystkie, o których pisaliśmy mają pojawić się wcześniej. A pamiętacie, że święta to najlepszy okres dla gier.

Zawsze. To wspaniale, że jeszcze nic



Breath of Fire 2

wierzmy w twórców tego cudenka. Scenariusz? Potoczny się dalej i dotyczył będzie Isaaca i kumpli podróżujących wciąż do Lemurii, by zapobiec zagładzie świata. Gra zaprojektowana jest tak, żeby zakończyć wreszcie scenariusz (hura!). Chodzą też słuchy o wersji na Gamecube, ale to na razie plotki... Drugą wartą wspomnienia grą jest Shining Soul. Zręcznościowy RPG, pierwszy RPG na czterech graczy - super. Będzie można wreszcie pograć sobie ze



Shining Soul

nie wiadomo - ten rok zapewne nas zaskoczy. Życzymy tego i Wam, i sobie. Bo oczekiwanie, to połowa przyjemności!





■ Wydawca: **BAM!** ■ Gatunek: **wyścigi** ■ Liczba graczy: **1-4**

Driven

Driven może się kojarzyć z inną grą pod podobnym tytułem: Driver. Jednak z tym hitem ma niewiele wspólnego. Driven to wyścigi bolidów Formuły 1. Dość nietypowe. Driven wprowadza element fabularny. Wybieramy spośród sześciu drużyn, potem tryb Story i jazda. Wygrywamy kolejne wyścigi, zdobywamy nowe wozy i odkrywamy zawiłości fabuły. Trasę widzimy z rzutu izometrycznego. Samochodzik są małe i słabiej steruje. Klimat Formuły 1 gdzieś uleciał. Po porządnym obtuszeniu, nasz bolid może eksplodować. Nic to; po chwili ponownie pojawi się na trasie. Ale czasami na ekraniku wybucha po kilka pojazdów! Co to ma być? Na pewno nie symulacja. Grafika nie wygląda źle. Jest szczegółowa, ale coś z tego, skoro animacja potrafi zwolnić i są problemy z perspektywą. Grać można nawet w czterech. Do tego trybu wystarczy jeden kart. Ale... Driven to po prostu kolejny średniak, przeciętna gra, jakich wiele.



■ Widok izometryczny to przeżytek.



■ Oto nasz młody pan kierowca.



■ 3... 2... 1... Start!

OCENA
od 1 do 10



Średniak pod każdym względem. Driven niczym nie zachwyci i nie przyciąga na dłużej.

■ Wydawca: **THQ** ■ Gatunek: **wyścigi** ■ Liczba graczy: **1-4**

Hot Wheels Burnin' Rubber

Hot Wheels to popularne za oceanem zabawki samochodziki. Możemy zasiąść za kierownicą dwudziestu pięciu takich maszynek i ścigać się po szesnastu trasach. Jak wspominałem kierujemy zabawkami, tak więc trasy osadzone są w kuchni, na pianinie lub w łazience. Klawisze pianina, piana wypływająca z wody... Wszystko wydaje się gigantyczne. Na trasach spotkamy skróty i skocznie, które jednocześnie wyrzucają nasz pojazd w powietrze i przyspieszają go. Gra chodzi na silniku GT Advance. Jeśli ktoś grał w tą pozycję, to dokładnie wie, czego się spodziewać. Na szczęście HW pozbyła się większości wad charakteryzujących pierwowzór. Sterowanie jest dość fajnie rozwiązane. Pojazdy ślizgają się po nawierzchni i w co bardziej ciasne zakręty wchodzi bokiem. Wykonanie tras jest przyjemne dla oka. Jedyne zastrzeżenia mogą mieć do muzyki i dźwięków. Nie wyszły najlepiej. Ocena jeszcze bardziej leci w dół za zbyt krótki czas zabawy.



■ W grze znajdziecie opcję tuningu...



■ ...prostą, ale zawsze. My jednak...



■ Wolimy bardziej „poważne” wyścigi.

OCENA
od 1 do 10



Wygląda ładnie, gra się przyjemnie, ale jest za krótka. Więcej tras czy pojazdów wyszłoby tej grze na zdrowie.

Wydawca: **Infogrames** ■ Gatunek: **chodzone mordobicie** ■ Liczba graczy: **1-2**

Asterix & Obelix Bash Them All

Komiksy z Asterix'em i Obelix'em zdobyły sławę i uznanie na całym świecie. I słusznie, bo są po prostu super!

Ale nam – graczom także coś się należy, prawda? I dostajemy to w postaci Asterix & Obelix Bash Them All! Dziwny tytuł kryje w sobie kompilację dwóch gier: Asterix & Cleopatra i Asterix & Obelix! Obie te gry są bardzo do siebie podobne, ale oferują rozgrywkę osadzoną w różnych miejscach. Są luźno powiązane z komiksami o tych samych tytułach i sprowadzają się do lania po gebach złych panów. Przed rozpoczęciem zabawy wybieramy albo sprytnego pokurcza, albo niesforemego Gala, który w młodości wpadł



■ Afera na pływającym statku.

do kadzi z magicznym napojem. Al! Przecież można też grać na dwie osoby, przez kabelek. Wtedy dogadujemy się tego kogo bierze i jazda! Gra polega na... okładaniu przeciwników. Tak, A&O to typowa chodzona bijatyka. Nasi Galowie ciągle napierają przed siebie i wysyłają Rzymian daleko w niebo. Jeden cios wystarczy i fru... Hen za horyzont! Obelix'owi nie straszny nawet dzik! Nie obejdziesz się też od innych zręcznościowych zadań takich, jak przepłynięcie łódka wzburzonego morza. Jak już wspominałem, fabuła jest odzwierciedleniem tego, co działo się w komiksie o tym samym tytule. A&O opowiada o najeździe Rzymu na bezbronną Galicję i jednej, jedynej wiosce, która zdołała odeprzeć ataki. Nasi bohaterowie postanawiają „przespacerować” się do Rzymian i pogadać z nimi. A&C prawi o niedoli Edifis'a. Kleopatra założyła się z Cezarem, że w ciągu trzech miesięcy wybuduje



■ Gry Infogrames mają świetną grafikę. Przypomnijcie sobie Lucky Luke'a!

wspaniały pałac. A mały wielki architekt zwraca się o pomoc do naszych bohaterów. Ci będą musieli zwiedzić sporo egzotycznych miejsc i skopać tyłki kilku panom. Obie gry prezentują ten sam poziom graficzny. Animacja jest ładna, a

oprawa kolorowa. Muzyczka też stoi na przyzwoitym poziomie. W obie pozycje gra się naprawdę przyjemnie. I to jest chyba najważniejsze. Poza tym pamiętajcie, że za cenę jednej gry dostajecie dwie. Fajna sprawa.

OCENA
od 1 do 10



Miła dla oka i przyjemna w zabawie. Dla fanów pary tych szalonych bohaterów pozycja wręcz obowiązkowa.

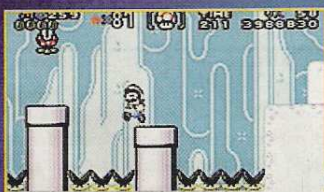
■ Wydawca: Nintendo ■ Gatunek: platformówka ■ Liczba graczy: 1-4

Super Mario World - Super Mario Advance 2

Wszyscy w redakcji kochamy gry Nintendo. Szczególnie Mario i Zeldę. Tym razem mamy przyjemność przedstawić Wam nową grę z hydraulikami w rolach głównych!

Super Mario World: Super Mario Advance 2 to druga konwersja gier z tej serii z Super Nintendo. Na stoł programistów poleciały takie tytuły, jak Super Mario World i Mario Bros. Pierwsza to standardowa, jak na Mariany platformówka, która posiada prawie 100 poziomów. Trzeba wspomnieć, że są doskonale zaprojektowane, co potęguje przyjemność płynącą z gry. Druga to nieskomplikowana zabawa w skakanie po platformach nawet dla czterech graczy. Do tej zabawy wystarczy tylko jeden kart. Szkoda, że Nintendo nie pokusiło się o stworzenie nowego tytułu, tylko

ciągle odgrzewa dawno ostygłe już danie. Ale chyba nie można mieć o to do nich większej pretensji. Większość z Was na pewno nie grała w wyżej wymienione pozycje. Z drugiej strony Nintendo z pewnością chce także zadowolić starszych graczy, którzy chcą sobie przypomnieć tytuły z młodości. Rozgrywka to już klasyczny standard standardów. Biegamy, skaczemy, zbieramy grzybki, dosiadamy Yoshi'ego, walczymy z przeciwnikami. Znalezione bonusowe przedmioty zmieniają właściwości bohatera. Może się powiększyć, a nawet latać! Możemy



■ Tia są bardzo proste, ale ładne.



■ Fajowa scena, nie?



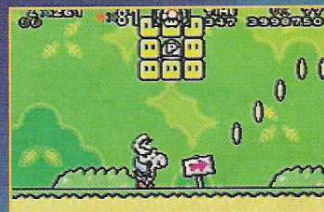
■ Dziwny to przeciwnik, nieprawdaż? Nic to - są jeszcze lepsi...



■ Tak, nie mylicie się. Gościnne występy ma także księżniczka Peach.

wybrać między Mariem, a Luigim. Są tony bonusów i ukrytych leveli. Sterowanie jest takie, jak powinno być. Mario reaguje szybko, choć trochę się ślizga i ma margines bezwładności. Różnice między bohaterami są naprawdę nieznaczne. Największą przyjemnością okazało się... Jeżdżenie na Yoshim. Nie wiem dlaczego, ale sprawia dużo radości. Zwierzak zjada jabłuszka i wrogów. Kiedy się wystraszy, trzeba za nim biec i znowu na niego wskoczyć. Naprawdę zabawne.

Grafika? Eh, kiedy ta gra została wydana na SNESA, miała pokazywać, na co stać tę maszynkę. Płynna animacja, kolory wylewały się z ekranu... Dziś taki obraz nie poraża, ani nawet nie rusza gracza. Jest przeciętnie. Co prawda ludzie Nintendo postarali się podciągnąć coś tu i ówdzie, ale i tak to nie ratuje sytuacji. Grafika jest prosta, żeby nie powiedzieć skąpa. Nowe Platformówki na GBA (Crash, Sonic, Lady Sia) wyglądają o wiele lepiej. Muzyczka to typowe dla Marianów klimaty. Jeśli już kiedyś graliście w jakikolwiek tytuł z tej



■ Lui na wiernym, zielonym przyjacielu.

serii, to wiecie o czym mówię. Jeżeli nie - to powiem, że jest dobrze. Mario od czasu do czasu rzuci jakiś charakterystyczny dla siebie tekst i w ogóle jest wesoło. Gra jest warta świeczki, ale kiedy w końcu otrzymamy nowego Mario? Bo Wario przecież już jest i ma się doskonale.



■ To Yoshi dosiadany przez bohatera!



■ Zabawa w cztery osoby...



■ Jak zwykle, zbieranie monet.

OCENA
od 1 do 10



Dobra pozycja, ale nie wytrzymuje konkurencji nowych tytułów. Nieskomplikowana rozgrywka sprawia, że idealnie nadaje się dla maluchów.

■ Wydawca: **THQ** ■ Gatunek: **wyścigi** ■ Liczba graczy: **1**

Moto GP

Zwierzę się Wam z czegoś: po prostu przepadam za motorami. Jeśli jakiś ścigacz zasuwa szosą, zawsze się za nim obejrzę.

może właśnie dlatego tak bardzo czekałem na Moto GP na GameBoya Advance. Dużo sobie obiecywałem po tym tytule. I nie zawiodłem się! Plus dla THQ za to, że



■ Na sekundy przed startem...



■ Przyjemna mgielka z przodu...

wypuściła tę grę. Zaczniemy od tego: jest odpowiedni klimat! Wchodzimy w grę i patrzymy, a tu na ekranie tytułowym śmigają motorki. Idziemy dalej i okazuje się, że możemy wybrać szybki wyścig, wyścig na czas, Tournament i Grand Prix. Jeszcze tylko szybki wybór zawodnika oraz trasy i jazda! Sterownie jest doskonałe. Na zakrętach zawodnik „kładzie” się na ziemi i ścina. Jeśli wchodzimy w łuk ze zbyt dużą prędkością, to zarzuca nam tylnie koło. Oczywiście trzeba korzystać z hamulca. Przy starcie, po mocnym wduśnięciu gazu, przez chwilę ślizgamy się po nawierzchni. Żadnego kombinowania - liczy się czysta technika jazdy. Aby wygrać trzeba się będzie trochę napocić, bo konkurencja jest silna. Animacja zawodników jest świetna. Jeśli ktoś jedzie za nami, to gość na motorze ogląda się za siebie. Przy większych prędkościach pochyla się niżej, aby być bardziej opływowym. Po wypadku



■ Na szczęście jest mapa informująca o nadchodzących zakrętach.

szybko wskazuje z powrotem na swoją maszynę. Programiści mogli przecież pójść na łatwiznę i po prostu ustawić motor z powrotem na torze, ale postarali się. To się chwali. Dźwięki też niczego sobie. Kiedy ktoś nas mija, słyszymy charakterystyczny dźwięk potężnego silnika zmuszanego do niebotycznego wysiłku. Muzyka jest różna. Jednym się spodoba, innym nie.

Mi nie przypasowała, ale to tylko przecież tło do tego, co dzieje się na trasie. A to jest pierwsza klasa. Podsumowując: jest niezłe. Oczywiście mogło być lepiej, ale zawsze można się do czegoś przyczepić. Tym czymś jest niezbyt szczegółowe pobocze. Tam są tylko billboardy i pacholki. Nic więcej. Szkoda. Za to reszta warta jest grzechu. Polecamy.



Jeśli z zaskocznią patrzysz na kurtkę Gulczasa i chciałbyś posłać na motorku - ta gra pomoże w tym.

■ Wydawca: **Midway** ■ Gatunek: **wyścigowa** ■ Liczba graczy: **1-4**

Cruis'n Velocity

Cruis'n Velocity była zapowiadana jako gra, która wyciśnie absolutnie wszystko z GBA. Czy to się jej udało?

CV jest kolejną grą z serii Cruis'n firmy Midway. Pierwsza pozycja pod tym szyldem ukazała się zaraz po premierze Nintendo 64. A teraz atakuje GBA! Silnik,

na którym chodzi CV został zapożyczony z Dark Arena. I o ile tam sprawował się dość dobrze, tu już nie odciska tak mocnego piętna. Na początku wrażenie, jakie robi ta gra

jest bardzo pozytywne. To, co najpierw rzuca się w oczy, to grafika. Dotychczas we wszystkich ścigawkach na GBA trójwymiarowa była tylko trasa i nic więcej. Tu autorzy poszli o trochę dalej. Trójwymiarowy jest każdy obiekt na poboczu. Domki, ściany, tunele - wszystko to możemy obserwować z każdej strony. I choć nie wygląda to jakoś nadzwyczajnie, to jest to krok w dobrym kierunku. Możemy rozjeżdżać się w takich dziwnych miejscach jak Mars, Alaska czy Vegas. A co powiecie na to, że jednym z samochodów, który możemy wybrać jest wóz policyjny? Nie ma co. Autorzy poszli na całość. Ale taka otoczka charakteryzowała każdą część z tej serii. Niestety CV posiada kilka znaczących wad, które skutecznie obniżają przyjemność płynącą z zabawy. Po pierwsze, kiedy na

ekraniku dzieje się zbyt dużo, to liczba klatek animacji może (ale nie musi) trochę spaść. Druga rzecz to słaba inteligencja przeciwników biorących udział w wyścigach. Trzecia sprawa to momentami nienajlepsze sterowanie i kolizje. Tu należy wspomnieć o turbo, które uaktywniamy naciskając gaz dwukrotnie. Po czwarte, autorom nie udało się do końca zatuszować pochodzenia silnika gry. Jadąc mamy wrażenie, jakbyśmy przechodzili kolejny poziom w strzelaniu FPP, choćby we wspomnianej Dark Arena. I w końcu grafika, mimo że jest krokiem naprzód, to tak naprawdę oferuje tylko kwadratowe ściany na bokach drogi. Dźwięki są przeciętne, a niektóre nawet drażnią. Cruis'n Velocity to krok we właściwym kierunku, ale grze sporo brakuje. Następna część na pewno będzie o wiele lepsza.



■ Co powiecie na takie śliczne kwadratowe ściany? To jest kanion.



■ Ta gra rzeczywiście przypomina...



■ ...Dark Arena nawet na obrazkach!



Cruis'n Velocity wybija się przed inne tytuły wyścigowe na GBA. Szkoda, że autorzy zapomnieli o najważniejszym: o miodności.

Wydawca: Universal Interactive ■ Gatunek: platformówka ■ Liczba graczy: 1

Crash Bandicoot

Crash Bandicoot królował kiedyś na PlayStation, a teraz szykuje się do podboju GameBoya Advance. Z jakim skutkiem? Znakomitym!

Crash Bandicoot HA to typowa platformówka, jakich wiele już powstało dla naszych kieszonolek. Mario, Wario, Klonoa, Lady Sia, Spyro... Do wyboru, do koloru. Ale Crash też ma coś do dodania. Kurokrad to bardzo fajna postać. Jest trochę naiwny, a z drugiej strony cwany. Co chwila, wbrew własnej woli, zostaje wpłątany w różne dziwne wydarzenia i sytuacje. W najnowszej przygodzie aferzystą jest znowu dr Neo Cortex. Tym razem szalenie zbudował maszynę, przy pomocy której zmniejszył Ziemię do rozmiarów grejpfruta. Oczywiście nikt inny, a biedny Crash musi coś z tym zrobić. Okazuje się, że przebiegły naukowiec używa specjalnych kryształów, aby zasilić swój wynalazek. Na szczęście proces można odwrócić, jednak do tego celu potrzebna będzie jeszcze większa liczba kryształów. Crash udaje się więc w podróż dookoła świata w poszukiwaniu świecidełek. Razem z sympatycznym bohaterem odwiedzimy wiele ciekawych miejsc. Będzie dżungla, mroźna kraina, fabryka... A nawet poziomy podwodny, gdzie Crash pływa w stroju nurka i musi

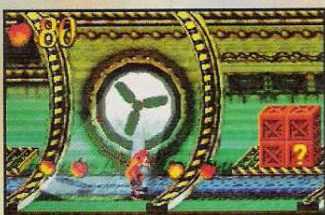
manewrować między minami i rekinami. Tu nasz przyjaciel ma margines bezwładności, więc trzeba się troszeczkę wysilić i przesiąść z dokładnego i szybkiego sterowania na wolniejsze. W sumie w grze znajduje się dwadzieścia ciekawych, zróżnicowanych poziomów. Na każdym z nich znajdziemy także level bonusowy, gdzie będziemy mogli dopaść dodatkowe jabłka. Na uwagę zasługuje także fakt, że grafika w niektórych z nich sprawia wrażenie trójwymiarowej! Zostały tak sprytnie wykonane, że naprawdę zdaje się nam, iż rzeczywiście jesteśmy w jaskini i uciekamy przed przerosniętym miśm polarnym. Dokładnie taki sam patent obecny był w wersji na duże konsole i został tutaj doskonale przeniesiony. Brawa dla autorów! Przechadzając się po poziomach zbieramy również jabłka. Są one potrzebne do odnalezienia ukrytego kryształu, który pojawi się dopiero po zdobyciu wszystkich owoców. Na każdym levelu znajduje się jeden taki kryształ i aby ukończyć grę w stu procentach, trzeba znaleźć wszystkie. Jeśli już ukończycie dany poziom, możecie wejść do niego z powrotem i pobawić się w zawody na czas. Crash potrafi podskakiwać, atakować z obrotu, rozbijać skrzynki, czy



■ Grafika jest śliczna, kolorowa i bardzo atrakcyjna. Ładne tła.



■ Poszukiwanie skarbów pod wodą.



■ Biegamy, skaczemy, zbieramy jabłka.



■ Poziom, w którym uciekamy przed rozsierdzonym miśm robi spore wrażenie.



■ Tradycyjny ruch Crasha - obrotowiec.

wślizgiwać się. Wszystkie jego ruchy są bardzo ładnie animowane, kolory są śliczne, a poziomy różnorodny. Gra wygląda przepięknie i nie można jej wiele zarzucić.

Autorzy postarali się, aby w Crashu na GBA grało się dokładnie tak, jak na dużych konsolach. Gra wygląda niemalże jak jej pierwowzór z PlayStation. Wprawdzie w przeciwieństwie do serii na duże konsole akcja przez większość czasu pokazana jest z boku, nie zmienia to jednak faktu, że klimat pozostał dokładnie taki sam. Muzyczka przygrywająca przy zabawie bardzo przyjemnie leży ucho. Mimo silnej konkurencji w postaci takich mocarzy jak Mario czy Klonoa, pierwsza gra z Crashem na GBA wychodzi obronną ręką. Jeśli chce się przejść grę na szybko, to można tego dokonać w niecałe pięć godzin. Ale dopiero ci, którzy będą chcieli wycisnąć z niej wszystkie soki, zrozumieją o co naprawdę tu chodzi. Krótko mówiąc: Crash w tej chwili jest jedną z najlepszych gier na GameBoya Advance!

Ocena
od 1 do 10

9

Mocarna pozycja. Dobra zarówno dla świeżych graczy, jak i tych, którzy od dawna kochają fajtłapowatego kurokrada.

■ Wydawca: **3DO** ■ Gatunek: **sportowa** ■ Liczba graczy: **1**

Jonny Moseley Mad Trix

GBA nie ma szczęścia do gier o sportach wyczynowych, które można uprawiać na śniegu. Jonny Moseley Mad Trix to gra traktująca o wyczynach na nartach. Fajnie. Możemy zjeżdżać ze stoku i po wybiciu się z usypanej góry chesać tytułowe triki. Akcję obserwujemy z rzutu izometrycznego. I to chyba wszystko z tych „pozytywnych” rzeczy. Sterowanie to jakaś totalna pomyłka. Żeby trafić tam, gdzie się chce, trzeba mieć niezłe wyczucie i dużą cierpliwość. Za pierwszym razem prawie nigdy się nie udaje. Grafika prosta do bólu, muzyka... Ajiji! Moje uszy! Co to ma być?!? Ta gra ma najgorszą muzykę i efekty dźwiękowe, jakie słyszałem na GBA. Gdzieś tam w tle mającą licencjonowane kawałki, ale przed wsadzeniem ich do tej gry chyba zostały przepuszczone przez syntezyzator-zabawkę. Wystarczy wsłuchać się w odgłos zawiedzionej publiki, aby zrozumieć, jaki poziom reprezentuje ta gra. Słaby, fatalny, do kiiliiitu!



■ Nie matrwcie się. Jonny Moseley...



■ ...jest równie beznadziejny w



■ ...na PlayStation 2.

OCENA
od 1 do 10



Triki w ogóle nie dają satysfakcji. Koleżka wylatuje w powietrze i rozłoży nogi, albo skuli się i nic więcej. Zapomnijcie o tej grze.

■ Wydawca: **UBI Soft** ■ Gatunek: **sportowa** ■ Liczba graczy: **1-2**

Mike Tyson Boxing

A cóż to za gra firmowana przez najbardziej brutalnego boksera świata Mike „Bestię” Tysona? Strategia? Platformówka? Hehe, a cóż to mogło być innego, niż boks? To już druga próba przeniesienia tego sportu na GBA. Wydawało się, że poprzednia, dość udana pozycja – Boxing Fever – przetrze szlaki dla Bestii. A jednak coś nie zagrało. Zaczniemy od tego, że Mike na GBA wygląda naprawdę ładnie. Ringi są trójwymiarowe i obłożone bardzo dobrymi teksturami. Dźwięki są niezgorsze. Przed każdą walką spiker zapowiada co i jak. Niestety, wszystko rozbija się o słabe sterowanie. Co z tego, że mamy duży wybór ciosów, jak i tak większość będzie całkowicie przypadkowa. Można robić uniki i inne sprawy, które obserwujemy zazwyczaj podczas walk, ale i tak to nie poprawia sytuacji. Jest tak nudno, że aż podczas gry w MTB nie mogłem powstrzymać ziewania. Postacie są trochę za małe, aby móc wprowadzać jakąś taktykę. Co prawda można stworzyć swojego zawodnika, ale po co - nuudno!



■ Jest prosty edytor postaci.



■ Niewiele tu widać. Mało to fajne.



■ Lepiej sięgnąć po Boxing Fever.

OCENA
od 1 do 10



Hmm, gdyby rozgrywka nie była tak nudna, to może coś by z tego było. Ale ja tu sobie tylko tak gadam. Bo zabawa jest przeciętna.

■ Wydawca: **Namco** ■ Gatunek: **zręcznościowa** ■ Liczba graczy: **1**

Pac-Man Collection

Pac-Man towarzyszy nam już od prastarych czasów. Kto pamięta, kiedy wysła pierwszą część tej gry? Jeśli czujecie się pokrzywdzeni faktem, że nigdy nie było Wam dane zagrać w starsze gry, to GBA jest doskonałą platformą, aby nadrobić straty. Pac-Man Collection daje szansę na zabawienie się z aż czterema grami z tej serii: Pac-Man, Pac-Attack, Pacmania i Pacman Arrangement. Odpalam pierwszą i... Od razu przypomniały mi się szkolne czasy. Nie mogłem się oderwać przez kilka godzin. A to przecież tylko jedna z czterech! Ale szybko, o co tu chodzi. Pacman musi zebrać wszystkie kuleczki, w czym przeszkadzają mu „duszy”, które mogą go zjeść. Ale kiedy on dopadnie specjalnej kuleczki, to role się odwracają i Pac-Man jest w ofensywie. Wszystkie Pac-Many zawarte w tej kompilacji są różnymi wydawnictwami tej samej gry. Zmienia się tylko graficzka i bzyki z głośników. No, jest jeden wyjątek: Pac-Attack to taka odmiana Tetrisa, nawet ciekawa. Fajny zestaw.



■ Tak wygląda nowa wersja Pac-Mana.



■ To oczywiście Pac-Mania. Fajowa.



■ A to będzie Pac-Attack, klon Tetrisa.

OCENA
od 1 do 10



Doskonała pozycja, mimo upływu lat. Aż lezka się w oku kręci. Dla „nowych” w temacie i starych wyjadaczy.

■ Wydawca: **Midway** ■ Gatunek: **mordobicie** ■ Liczba graczy: **1-2**

Mortal Kombat Advance

Ah, jaki to Mortal Kombat Advance miał być świetny, wspaniały i piękny! A co wyszło? Nie lubimy tu w redakcji, gdy jakaś firma zachwala swój produkt pod niebiosa, a potem wychodzi cieniżna. Oj, bardzo nie lubimy. Mortal na naszą kieszonolkę miał być lepszy niż wersja na PeCeta. Też mi coś! Gra bazuje na MK 3, można nawet powiedzieć, że jest jej konwersją. Do walki staje dwadzieścia postaci. Wszyscy znani i lubiani (bądź nie lubiani). I pomimo, że gra nie wygląda najgorzej, to jest po prostu małym koszmarkiem, jeśli chodzi o samą zabawę. Postacie są małe i mają minimalną liczbę klatek animacji. Nie wiadomo, czy cios trafi czy nie. Okrzyki wojowników urywają się w połowie, jeżeli uderzymy ich w trakcie, kiedy będą wyprowadzać swój cios. Inteligencja przeciwników to przerost ambicji autorów. Od samego początku nasi oponenci wywalają niesamowite kombosy i są niemal niemożliwi do pokonania. I jest ciemno. I nie da się sterować. I ogólnie - kicha na maksa.



■ Tak, to Kintaro. Supertrudny.



■ Szkoda, że nie da się grać.



■ Są fatalne, friendly i tak dalej.

OCENA
od 1 do 10



Ehh, szkoda gadać. Wiekowy Street Fighter jest sto razy lepszy! W MKA nie da się grać.

■ Wydawca: **Sega** ■ Gatunek: **platformówka** ■ Liczba graczy: **1-4**

Sonica zna każdy. Nie mówcie, że nie znacie... Nie uwierzę. Sonic to maskotka Segi, jej flagowa postać. Sławną osobistość. A teraz zdecydował się zaprezentować swoje wszystkie wdzięki na GBA. Sega nie poszła na łatwiznę tak, jak robi to Nintendo i stworzyła zupełnie nową grę, nie odbiegającą jednak od klasycznych wzorców. Bowiem Sonic Advance to kolejna platformówka. Blee – pewnie sobie pomyśleliście. Chwilęczkę. Nie przekładajcie jeszcze strony i pozwólcie mi wytłumaczyć, na czym polega urok tej gry. Otóż gry z Sonikiem w roli głównej zawsze były niezwykle szybkie. Jeź rozpęda się do nieprawdopodobnych szybkości!



■ Nie zabraknie ślizgania się...

Knucklesa i Amy. Każdy z tych bohaterów ma charakterystyczne dla siebie zdolności, co powoduje, że za każdym razem zabawa wygląda inaczej. Tails potrafi latać, więc jest w stanie osiągnąć platform, których grając zwykłymi bohaterami nawet byście nie dostrzegli. Knuckles potrafi wspinąć się i schodzić tam, gdzie inne postacie nie



■ Olbrzymiego pędu i skakania przez kolejne przeszkadzajki...



■ A także szalonych spiral!

Sonic Advance

Sonic... Jakiż on jest wspaniały. Niby zwyczajny, niebieski jeź, a jednak coś w nim siedzi. Może to ta jego uśmiechnięta gęba?

przelatuje przez poziomy, zanim zdążyście powiedzieć „już?”. Zwierzak w zawrotnym tempie skacze po platformach, przelatuje po pętach, wyrzeliwuje się z wyrzutni, wiesz się na linach i zjeżdża... Przy okazji w mgnieniu oka zbiera pierścienie i inne bonusy. I tu też tak jest! Poziomów mamy dwanaście i każdy jest zupełnie inny. Choć przelatując grę na chybcika można ją skończyć w dwa wieczory, to ma się ochotę później do niej wrócić. A to za sprawą tego, że w grze są jeszcze trzy inne postacie. Poznajcie Tailsa,



■ A oto panienka Amy.

mają szansę się dostać. A nasza kochana różyczka Amy nie jest tak szybka, jak pozostali z naszej paczki, ale za to ma duży miotek, którym może przywalić każdemu oponentowi. Drugą ciekawą rzeczą jest to, że levelle są wielopoziomowe. Nie da się zobaczyć wszystkiego przechodząc je pierwszy raz; warto więc ponownie rozpocząć zabawę. Nie zabrakło opcji przechodzenia gry na czas. Są również zabawy dla kilku graczy. Jeśli posiadacie tylko jeden kart, to możecie pozwolić sobie na zabawę w „kto zbierze więcej pierścieni” na jednej mapce. Za to gdy każdy z Was będzie miał swój kart w GBA, to będziecie mogli ścigać się, lub zabawić w polowanie na Chao. Grafika przedstawia się dobrze. Nie spodziewajcie się jednak cudów z pseudo

trójwymiarową grafiką, tak jak choćby w Crashu. Sonic posiada ładną, kolorową, zwyczajną grafikę 2D. Wszystko chodzi ultrapłynnie, a animacja naszych bohaterów stoi na bardzo wysokim poziomie. Nie inaczej jest także z muzyką i dźwiękami.

Uff... Powiem Wam szczerze, że w

przypadku tej gry spodziewałem się oddinania kuponów. Tymczasem dostałem naprawdę dobrą, nie ściemniając grę. Jeśli jeszcze nie wybraлиście platformówki dla siebie, to wejście Smoka... Emm, Sonica

na GBA tylko utrudni Wam to zadanie. Sonic Advance jest kolejną mocną pozycją z tego gatunku. Wspaniała gra do Waszej kolekcji.



■ Grafika jest po prostu boska!



Ciekawostką jest możliwość hodowania Chao. To takie malutkie wirtualne zwierzaki. Wykluwamy pupilka i za znalezione pierścienie karmimy go różnymi owocami, pielęgnujemy, pieścimy itd. A teraz uwaga. Po wyhodowaniu swojego malca możemy go przetransportować do stacjonarnej konsoli GameCube (do gry Sonic Adventure 2 Battle) i wystawić w wyscigach! Możliwość podłączenia GBA do GameCube i przesyłanie danych z jednej konsoli do drugiej jest ostro lansowaną rzeczą. Sonic jest jedną z pierwszych gier, które to wykorzystują. Premiera w maju...



■ Oto Tails, przyjaciel Sonica. Ma inne umiejętności, niż Niebieski.

OCENA
od 1 do 10

8

Szybko, szybko, jeszcze szybciej...
Szuuuuuu.....Aaaaaaaa.....
Ta gra właśnie tak wciąga. Super sprawa.

■ Wydawca: Activision ■ Gatunek: Sportowa ■ Liczba graczy: 1-4

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Jeszcze nie ochłonęliśmy na dobre po długasných sesjach z drugą częścią Tony Hawk's Pro Skater na GBA, a już otrzymujemy kolejną odsłonę. Jeszcze lepszą, ładniejszą, szybszą i większą!

Opcja kreowania własnego skatera powinna znaleźć się już w THPS 2, ale co tam. Autorzy naprawiają ten brak w tej części. Zaczynamy od ksywki. Potem zmieniamy koszulkę, spodnie, twarz, kolor skóry, logo na kurtce, buty, ewentualnie dorzucamy jakiś tatuaż. I już świat deski stoi przed nami otworem. Jeździmy po poziomach, zdobywamy punkty, odnajdujemy dodatkowe dechy, polepszamy statystyki, kupujemy triki.



■ Manuale to nieodłączny element gry.



■ Nie ma ładniejszej i bardziej zaawansowanej technicznie gry na GBA!

Wiecie, czym jest THPS 2, prawda? Oczywiście, że tak. Nie znam osoby, która miałaby GBA i nie zagrała w tę grę. THPS 2 był recenzowany w pierwszym, wakacyjnym numerze GM i dostał perfekcyjną ocenę. Bez dwóch zdań należała mu się. Nie minął nawet rok od tamtego czasu, a już mamy niekwestionowaną przyjemność ogłosić Wam, że nadszedł nowy król! To, co wydawało się idealne, można było jeszcze bardziej udoskonalić. I to na tej samej maszynie. Niesamowite. THPS 3 znowu podniosło poprzeczkę tak wysoko, że cała konkurencja panicznie stara się także wycisnąć coraz więcej z GBA. Ale to chyba dobrze, prawda? Oczekujecie nieoczekiwanego. W przyszłości szykują się takie tytuły, o których nawet nie marzyliśmy podczas premiery GBA. My coraz częściej czytając zapowiedzi niektórych wydawców zbieramy szczęki z podłogi.

Ale nic. Czas, aby zająć się THPS 3. Cały rdzeń gry pozostał. Nadal wyczesujemy triki, zbieramy śmieciuszki (kasety, literki) i wykonujemy małe questy. Oprócz standardowych trybów gry takich, jak kariera, czy wolna jazda, otrzymaliśmy

dwa nowe. I to nie były jakie. Tutorial to szesnaście krótkich lekcji dotyczących poruszania się, wykonywania podstawowych trików, grabów, manuali, specjalni i czego tam jeszcze możecie zapragnąć. A teraz przygotujcie się na najlepsze. Czego nie było w THPS 2, a powinno być? Tak, jest multiplayer! Do tego aż na cztery osoby. Można połączyć nawet cztery konsolki i bawić się w czesanie trików w tym samym czasie na tej samej konsoli! Teraz to właściciele dużych konsol mogą nam zazdrościć - oni mają tylko na dwie osoby! Oprócz zwykłego czesania trików jest jeszcze zabawa w wariację berka. Co prawda trzeba mieć cztery kopie gry, ale nie ma różnicy bez kolców. Z drugiej strony autorzy pomyśleli o opcji gry w kilka osób na jednej konsolce. Horse to zabawa w wyczesanie jednego konkretnego triku, za jak największą liczbę punktów. To prawdziwa rewelacja.

System trików odzwierciedla to, czego można było zasmakować w THPS3 na stacjonarnym sprzęcie. Do nowości zaliczymy revert, który oprócz manuala pozwala nam łączyć triki w długie kombinacje. A jeśli już przy nich jesteśmy, to w THPS 3 można wyczesywać tak konkretne wyniki, że te z poprzedniej części to pikus. Po chwili treningu i opracowania odpowiedniej ścieżki wywalim trik za ponad sto tysięcy. Ale nie mówcie do mnie „mischu”. To tylko



■ Animacja jest rewelacyjna.



■ Tekstur jest więcej i robią wrażenie!

przedsmak, a wszystko jest w Waszych rękach.

Każdy skater jest inny. Mają różne triki i statystyki, które można polepszać za zdobywane punkty. Dokładnie także widać, że mają inny wygląd (można go zmieniać). Ich animacja jest jeszcze lepsza, jeszcze bardziej dokładna. Cudeńko.

Cała gra została niemalże żywcem przeniesiona z PSX lub PS2. Do wyboru mamy trzynastu skaterów i siedem poziomów. Jest fabryka, lotnisko, miasteczko, Rio, LA i Tokyo. Wierście mi, jak pierwszy raz odpalacie THPS 3 nie uwierzycie własnym oczom. Już samo menu przyprawia o zawrót głowy. Jest animowane!

Wchodzicie na pierwszy poziom, a tu buum prosto w twarz! Jak to wygląda! Kamera pokazuje skatera, a potem zaczyna latać po całym poziomie pokazując, jak i gdzie mamy wykonać zadania. Zaczynacie jeździć po takim lotnisku, a tu wszędzie szwendają się pasażerowie czekający na swój lot. Wyjeżdżacie na ulice LA, ale uważajcie na jeżdżące samochody...

Levele są identyczne jak w wersjach na duże konsole i o wiele większe niż te w THPS 2 na GBA. Upchnięto na nich więcej szczegółów i jeszcze bardziej urozmaicono wygląd. Sami zawodnicy są teraz całkowicie oteksturowani i to bardzo szczegółowo. Dokładnie można wyróżnić włosy, różnokolorowe spodnie, buty a nawet tatuaże! Od razu w oczy rzuca się lepsza animacja skaterów. Użyto tu techniki motion capture, dzięki której ruchy zawodników wyglądają bardzo realnie. Uwaga, uwaga: można nawet edytować własnego skatera. Kończąc aspekty graficzne powiem jeszcze tylko, że można odpowiednio do własnych zapatrywań ustawić ilość krwi i jasność ekranu. To bardzo dobrze, że autorzy o tym pomyśleli.

Muzyczka kontynuuje dobre tradycje rozpoczęte przez poprzednią część. Jest bardzo fajna i nie drażni. Są gitarowe



■ Revert łączy triki na rampie.

OCENA
od 1 do 10



Jeszcze lepsza, ładniejsza... Po prostu najlepsza. Zapomnijcie o konkurencji, wystarczy Wam THPS3.



■ Tak, ludzie. Samochody jeżdżą, a przechodnie suną po chodnikach!



■ W THPS3 zagrają nawet cztery osoby!

szarpnięcia, DJ w tle hartuje winyl. Mucha nie śląda. Sterowanie jest idealne. Skater sprawnie reaguje na nasze akcje. Tak jak w poprzedniej części trochę zajmie, zanim przyzwyczai się do rzutu izometrycznego, ale kiedy w końcu go opanujecie, to nic Was już nie



■ Nie kryjemy naszego zachwytu grą.

powstrzyma. Ta gra jest tak nieprawdopodobnie głęboka, że aż strach. Ilość opcji, kombinacji, trików należy pomnożyć przez liczbę poziomów i skaterów, a wyjdzie... Jak nic, co najmniej pół roku intensywnego szarpania. A po ukończeniu wszystkich zadań czekają na Was tony sekretów. Ukryte postacie, poziomy i inne atrakcje. Ech, już mi

zabrakło słów. Nie ma szans, aby ktokolwiek mógł się zawieść na THPS 3. Jeśli mieliście THPS 2, to zbędne wydaje się jakiegokolwiek namawianie. Jeśli nie, to musicie nadrobić straty. Teraz macie ku temu doskonałą okazję w postaci THPS 3. Na co jeszcze czekacie? Łykajcie!!!



GBC Tony Hawk jest lepszy niż Lara Croft!

Bo jej nie udało się zaistnieć na tyłu platformach. Tony zaś pojawia się po kolei wszędzie. A ja nie wiem, czy się cieszyć, czy martwić. Z jednej strony, trzeba korzystać z popularności jazdy na deskorolce. Z drugiej jednak, czy Tonyego nie jest po prostu za dużo? Na szczęście gry wciąż wyglądają świetnie. Niezależnie od platformy,



■ Wersja na GBC jest udana!

wiem, w co gramy. Postacie są na tyle duże, żebyśmy dokładnie widzieli, co się z nimi dzieje. Wykonując triki poruszają całym ciałem, a przy upadku nieźle się rozplaszczają na ziemi. Jak zawsze, do dyspozycji mamy mnóstwo opcji - kariery, gdzie prowadzimy naszego zawodnika przez meandry... no właśnie, kariery. Zaczynamy od prostych torów i zwykłej deski, w miarę zdobywania umiejętności zarabiamy kasę i poznajemy coraz trudniejsze tory. Możemy też po prostu poćwiczyć triki jednym z dostępnych zawodników (jak zwykle są to najlepsi profesjonalni skejterzy). Są też zadania na czas - wykonanie odpowiednich trików, zebranie wszystkich przedmiotów i zmieszczenie tego w dobrym czasie daje nam kasę. Nauka trików zajmuje nieco więcej czasu, niż na dużych konsolach - tutaj



■ Triki czesze się dość trudno!

jest mniej przycisków do wykorzystania, trzeba więc się bardziej namęczyć. Jeśli jednak graliście w poprzednie części na GBC, nie mamy problemu - nic tutaj się nie zmieniło, i całe szczęście. Podobnie jak w No Fear Downhill Mountain Biking, tutaj też trenujemy



■ Jest naturalnie manual!

sport ekstremalny. Od razu jednak widzimy, co jest grane z naszym zawodnikiem, widzimy jak wygląda tor... Activision wie, jak robić gry sportowe. Nie próbujcie jednak grać w Tonyego w trzęsącym się autobku - żaden trik nam się nie uda.

OCENA
od 1 do 10



Nowe mechanizmy, nowe poziomy, nowe triki. Dobry, stary Tony. Nie zawiodł nas. Najlepsza część serii na GBC.

■ Wydawca: **Sega** ■ Gatunek: **logiczna** ■ Liczba graczy: **1-4**

Puyo Pop

Już od dawna planowałam zastawić tu pułapkę i poczęstować dziewczynkę herbatą przygotowaną ze zużytych wcześniej torebek! Cóż za okrucieństwo, nasza bohaterka wyzywa go na bitwę w Puyo Pop!

Tak przedstawia się początek fabuły przedstawionej w tej grze. I wiercie mi, później jest jeszcze weselej. Puyo Pop to taka odmiana dobrze u nas znanego Tetrisa z dorzuconą historią. Czy coś takiego potrzebne jest w grze logicznej? Hmm, chyba nie. Ale z drugiej strony ta przedstawiona w Puyo Pop jest bardzo zabawna i fajnie jest między kolejnymi potyczkami poznawać losy naszej bohaterki.

W Puyo Pop z góry spadają różnokolorowe

Bohaterka grająca pierwsze skrzypce w Puyo Pop była właśnie na spacerze ze swoim ukochanym zwierzątkiem, kiedy wpadła na tajemniczego osobnika. Okazuje się, że ów jegomość nie znalazł się tam przypadkiem!

kuleczki, które po połączeniu rozpadają się i ustępują miejsca innym. Kiedy uda się Wam tak połączyć kuleczki, aby zapoczątkowały reakcję łańcuchową, to na polu przeciwnika pojawi się gromada



■ Tak, to właśnie słynny tryb zabawy we cztery osoby! Radocha, jakiej mało!



■ Nasza bohaterka i jej Pikach.



■ A oto zabawa dla samotnika.

kuleczek, która nie pasują do żadnego koloru. Można się ich jednak pozbyć, gdy doprowadzimy do sytuacji, gdzie spadające kuleczki zahaczają o te „martwe”. Wtedy spadną i one. Czyli - rządzi tu podobne reguły, co w Columns Crown, z tą różnicą, że tutaj możemy obracać kuleczki wokół własnej osi. W grze możemy zmierzyć się z kilkunastoma całkowicie różnymi przeciwnikami sterowanymi przez

konsolkę. Nie są różni tylko pod względem wyglądu, ale także stylu gry! Dorzucicie sobie do tego możliwość gry z trzema innymi graczami, gdzie wystarczy tylko jeden kart, a będziecie mieli cały obraz tego, co dzieje się w Puyo Pop. Puyo Pop prezentuje się bardzo ładnie i kolorowo. Także muzyczka przegrzająca przy zabawie nie zawodzi. Najważniejsze jest jednak to, że gra jest niezwykle wciągająca i rajująca. Doskonały tytuł.

OCENA
od 1 do 10



Kolejna świetna gra logiczna na GBA w stylu Tetrisa. Czy taka gra może się kiedykolwiek znudzić?

■ Wydawca: **Sega** ■ Gatunek: **logiczna** ■ Liczba graczy: **1-2**

Columns Crown

Księżniczka Dazzle ma problem. Aby zostać królową, musi odnaleźć legendarne kryształy rozrzucone po całym jej królestwie.

Po długich poszukiwaniach udało się jej dopaść tylko cztery z nich. W takiej sytuacji bliskie przyjaciółki księżniczki nie mogły pozostać obojętne. Zmawiają się i

postanawiają pomóc. Tak pokrótce przedstawia się fabuła gry Columns Crown. Nie wiem dlaczego, ale kiedy usłyszałem o tym tytule, to od razu skojarzył mi się z Tetrisem. I nie myliłem



■ Mimo, iż ga ma nieco infantylny klimat - dobra zabawa gwarantowana!



■ Logiczne gry rozwijają umiejętności...



■ ...szybkiego podejmowania decyzji!

się. CC to odmiana właśnie tej gry. Rozgrywka polega na układaniu spadających z góry kolorowych kryształów. Po połączeniu trzech tego samego koloru rozpadają się, a gracz zarabia punkty. Kryształki spadają po trzy w pionowych kolumnach i można je tylko zamieniać miejscami. Nie dozwolone jest żadne kręcenie wokół osi, ani nic innego. To, co już stało się standardem w tego typu grach, to możliwość takiego ustawienia kryształków, aby spadając rozpoczęły reakcję łańcuchową i pociągnęły za sobą jak największą liczbę innych kryształków. Po naładowaniu odpowiedniego paska na ekranie pojawiają się kryształki, które pasują do każdego koloru. Taka akcja najczęściej prowadzi do oczyszczenia większej części planszy. Możemy wybierać spośród kilku trybów

gry. Survival to zabawa dla jednego gracza na jednej planszy. W VS gramy z przeciwnikami sterowanymi przez konsolkę. Przed potyczką wybieramy sobie power-up, który pomoże nam w pokonaniu przeciwnika. A to przyspieszymy mu spадanie kryształków, a to zrzucimy mu dodatkowe dwie warstwy, a to nie pozwolimy przekreślać kryształków. Jest około dwudziestu pięciu takich ataków, ale jednocześnie do zabawy można wybrać tylko pięć. Flash wymaga od gracza strategicznego myślenia. Na planszy leży „przysypany” kryształ, który trzeba odkopać przez usunięcie innych „zwykłych” kryształków. Nie zabrakło nawet gry w dwie osoby, po połączeniu konsolek. I wystarczy tylko jeden kart, aby móc cieszyć się rozgrywką z kolegą w autobusie.

OCENA
od 1 do 10

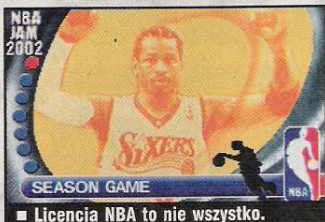


Mimo, że Columns Crown to tylko kolejna wersja Tetrisa, to dla chętnych takiej rozrywki graczy jest w sam raz!

■ Wydawca: **Midway** ■ Gatunek: **sportowa** ■ Liczba graczy: **1**

NBA Jam 2002

Firmie Midway najwyraźniej nie wystarczyła słaba konwersja Mortal Kombat na GameBoya Advance. Kolejną przygotowaną na chybkę zabawką jest NBA Jam 2002, kontynuacja jednej z najlepszych zręcznościowych serii sportowych na wszystkie konsole.



■ Licencja NBA to nie wszystko.



■ Potrzeba też dobrych mechanizmów.

Gra jest totalnie nieudana. Zaczniemy od oprawy: przypomina bardziej GBC, niż GBA. Kolory są sztuczne i rozmazane, zawodnicy ruszają się jakby mieli po trzy klatki animacji na krzyż, a do tego słamazarnie. Dźwięk równie słaby. A teraz gra: tyłu błędów i niedoróbek jeszcze nie było! Podania przelatują przez ręce koszykarzy, przy paczkach nie widać, jak zawodnik ładuje piłkę do kosza, gra się drętwą i tragicznie. Nawet pomimo licencji NBA i w miarę aktualnych składów, nie chcecie grać w NBA Jam 2002. Czekamy dalej na jakąś fajną koszykówkę na GameBoya Advance. A Midway radzimy bardziej przykładać się do pracy.



■ A takich tu niestety brak.

OCENA
od 1 do 10



NBA Jam 2002 to gra, która nie powinna się ukazać. Autorzy wracają do szkoły programowania.

■ Wydawca: **WBIE** ■ Gatunek: **mordobicie** ■ Liczba graczy: **1**

Tom & Jerry - The Magic Ring

Niektóre gry na GBA są dużym zaskoczeniem nawet dla nas. Tak właśnie jest z Tom and Jerry: The Magic Ring. Nie jest to ani platformówka, ani przygodówka. Cóż to może być. Jak myślicie? Ta gra to bijatyka... Chwila ciszy. Czy autorzy siląc się na oryginalność naprawdę nie mogli wymyślić czegoś innego. Wybieramy rezolutną myszkę lub roztrzępanego kota i przechodzimy do sedna. Poruszamy się po pomieszczeniach domowych. Wicie: pokój gościnny, kuchnia itd. Naszymi przeciwnikami są na przykład wściekle koty, które wskakują do naszego domku przez okna. Jednym z bossów jest chyba niezadowolona właścicielka tego przybytku. Chyba, ponieważ widać tylko jej nogi. Pani ta rzuca w nas talerzami, a my przywalamy jej z bejzbolą, jajkami lub innymi talerzami. A ja się pytam: co to do jasnej cholewki jest? Autorem chyba wszystko się pomieszało. Gra prezentuje się średnio, jeśli chodzi o grafikę i dźwięki.



■ Kilka kotów i myszek w akcji.



■ Eeee... Czy Tom da się nabrać?

Największą bolączką jest szybko wzrastający czynnik stresu. Już na drugim levelu poziom mojej frustracji niebezpiecznie wzrósł podczas kolejnych prób pokonania hord wrogów. Zapomnijcie o Tomie i Jerry, jest tyle innych gier wartych uwagi na naszych konsolkach.

OCENA
od 1 do 10



Co tu dużo mówić. Ta gra nie nadaje się do niczego. Słabizna. Już lepsza byłaby platformówka.

■ Wydawca: **Konami** ■ Gatunek: **przygodówka** ■ Liczba graczy: **1**

Jurassic Park - Dino Attack

Wymarły ponad 60 milionów lat temu, a ciągle nas straszą. Dinozaury.

Te wielgachne gady od jakiegoś czasu ciągle powracają do łask autorów wszelkiego rodzaju produktów. A to ktoś nakręci z nimi film, napisze książkę, albo zrobi grę. Tak jak Konami ze swoim Jurassic Park 3: Dino Attack. Gra jest przygodówką. Intro wprowadza nas w fabułę JP. Otóż po nieudanych eksperymentach pewna wyspa została całkowicie opanowana przez dinozaury. Nasz bohater miał to nieszczęście, że leciał nad tą wyspą, kiedy zderzył się z latającym gadem. Samolot rozbija się na wyspie... I już wicie, co trzeba zrobić. Musicie



■ Gra podoba nam się!

wydstać się z nieprzyjaznego Wam miejsca. Na samym początku nie mamy broni, więc ciągle musimy uciekać przed bestiami. Jednak po pewnym czasie odnajdą się odpowiednie środki perswazji, dzięki którym pokażemy, kto tu jest szczytem ewolucji. Lokacje, które przemierzamy to w większości dżungla i zamknięte pomieszczenia laboratoriów i fabryk. Wszystko jest zrobione bardzo klimatycznie. To znaczy podkreśla uczucie ciągłego zagrożenia. Co prawda możemy komunikować się przez radio z kimś z grupy ratunkowej, ale ten ktoś od razu wyraźnie nam mówi: musisz sobie radzić sam, Graczu. I radzimy sobie. Zabijamy gady, wycinamy zarośla, w jednym kawałku przechodzimy kolejne lokacje, a nawet jeździmy na motorze! Wszystko ukazane jest w rzucie izometrycznym i wygląda dość ładnie. Choć postać i gady są raczej małe (heh, przecież jest T-Rex na pół ekraniku), to do reszty już nie można się przyczeć. Rośliny wyglądają tak, jak powinny,



■ Izometryczny rzut pozwala na pokazanie bardzo ładnej, efektownej grafiki.

zabudowania także. Coś od czasu do czasu wybucha, jakieś zwierzątka przebiegną drogę. Miło, że gra sama wprowadza nas w swoje tajniki. Podpowiada, jak sterować postacią, w

co strzelać... Hmm, nie sądziłem nawet, że będzie mi się tak przyjemnie grać w JP. Rozgrywka nie jest nazbyt skomplikowana, a co najważniejsze dostarcza dużo przyjemności.

OCENA
od 1 do 10



Interesująca pozycja. JP ma to coś, co może wciągnąć na dłużej wielu z Was. Ciekawa gra przygodowo-zręcznościowa.



■ Wydawca: **Capcom** ■ Gatunek: **mordobicie** ■ Liczba graczy: **1-2**

Super Street Fighter 2

- Turbo Revival



■ Guile i jego Sonic Kick łatwo pokonują wolnego Zangiefa.



■ Cammy the commando girl!

SF na GBA przybrał imię: Super Street Fighter II Turbo Revival. Jest to reanimacja starego jak świat tytułu Super Street Fighter II Turbo, który królował kiedyś na automatach i kilku platformach domowych. Do walki staje szesnastu zawodników. W grze znalazło się miejsce dla najbardziej znanych zawodników występujących w tej serii. Jest Ryu, Ken, Chun Li, Guile, Blanka, Honda i dziesięciu innych. Miejsca naszych potyczek rozrzucone są po całym świecie. Każdy bohater ma charakterystyczne dla siebie ruchy i garnitur ciosów specjalnych. Ale co z tego, skoro ich animacja jest na niziutkim poziomie. Postacie są duże i zdawałoby się, że można kombinować z jakąś strategią. Niestety. Jeśli zawodnik kopie i robi to szybko, to bardzo trudno w ogóle coś zauważyć. Seria SF znana jest z nietypowego sterowania. Otóż są trzy klasy ciosów. Szybkie, ale słabe, średnie - mocne i szybkie, oraz najwolniejsze, ale za to najmocniejsze. Dotyczy to ciosów, jak i kopniaków, więc w sumie daje 3 x ręka i 3 x noga. Wiecie, do czego zmierzam? W GBA są tylko cztery przyciski, więc autorzy musieli obciąć po jednym kopniaku i ciosie ręką. Gra została odświeżona, ale dlaczego tylko z wierzchu? Grafika jest żywcem przeniesiona z SF II. Ale nie cała, tylko ta wyświetlana podczas walki. Intro i

arty pokazywane tak przed walką, jak i po niej zostały narysowane specjalnie dla tej wersji. Są bardzo ładne i dokładne. I tu autorzy poszli na łatwiznę. Wybierając zawodnika widzimy jego „młodą” twarz (potem całą sylwetkę), a kiedy przechodzimy do meritum... Bum! Szare, marnie animowane postacie trąca myszką. Między obrazkami wepchniętymi do gry na siłę, a samą grą, jest gigantyczna przepaść. Kiedy pierwszy raz zagrałem w SSF II TR, poczułem się mocno oszukany. Co to jest? Nie można tak robić! To niesprawiedliwe! Zamawiałem gorący kotlet, a dostałem zimną rybę! Wiedziecie, że od dzisiaj przestarzałe gry wciśnięte w nowe, kolorowe okładki będą w GBM oceniane



■ Ken to bardzo popularna postać.

Street Fighter to jedna z bardziej zasłużonych serii w gatunku mordobicie. Teraz każdy właściciel GBA będzie mógł sprawdzić Ulicznego Wojownika na własnej konsolce.

surowo. Takie Nintendo przynajmniej się stara. A to coś usprawni, albo zlepi dwie gry w jedną... A Capcom przy Final Fight i tej pozycji nie wysilił się w ogóle. Nie zmienia to jednak faktu, że dla wszystkich miłośników bijatyk to w tej chwili najlepsza pozycja na GameBoya Advance. Tak jak już wspomniałem,

grafika kuleje. Jest przestarzała i wykorzystuje ledwie część mocy, jaka drzemie w GBA. Dźwięk? Muzyka całkiem sympatyczna, ale reszta nie najwyższych lotów. Wszystko rozbija się o to, że przekonwertowano go do niskiej jakości, by zajmował mniej miejsca na karcie.

Gra po zlinkowaniu dwóch konsolk daje możliwość zmierzenia się z kumplem. Do tej opcji będziecie potrzebowali jednak dwóch kartów. Dopóki na GBA nie ukaże się coś świeższego (aka SF ALPHA 3 czy KOF), Super Street Fighter II Turbo Revival będzie na topie. Ale pewnie już niedługo...



■ Guile i Ryu w pojedynku.



■ Grafika i animacja naprawdę mogły być lepsze. Cóż, następnym razem.

ocena
od 1 do 10



Dobra pozycja, ale chyba tylko i wyłącznie dla graczy chcących przypomnieć sobie stare czasy. Czekamy na Alpha 3.

Wydawca: Infogrames ■ Gatunek: sportowa ■ Liczba graczy: 1

Snoopy Tennis

Dawno już nie widzieliśmy tych bohaterów z dzieciństwa. Melancholijny pies Snoopy, nadpobudliwa Lucy, sensowny Charlie.. Jak dobrze ich znów widzieć.

Jak łatwo się zorientować po tytule, dzieciaki zdecydowały się podszkolić w tenisie. No to i my też. Jeśli chcemy, gramy przeciw komputerowemu przeciwnikowi, z kolegą po kabelku albo rozgrywamy mistrzostwa. I przysięgam, ta gra może się spokojnie równać z Mario Tennis. Do wyboru mamy kilka postaci, opisanych normalnymi statystykami. Wśród nich

oczywiście Snoopy i Charlie Brown! I nie są to tylko puste słowa - jeśli ktoś jest szybszy od przeciwnika, łatwiej zdąży za piłką. Najczęściej jednak wtedy ma słabszy serw i trudniej mu będzie rozpląszyć rywala w którymś kącie. Sterowanie jest intuicyjne - klawisz do serwu i kierunki, jeśli chcemy biegać lub zmieniać tor lotu piłki (podczas serwu lub odbicia). Zero kombinowania i bardzo dobrze.



■ Do wyboru różne korty!



■ Podchodząc do siatki łatwiej ścinać!



■ Patrzcie, jaki ciasny kort!



■ Na kortcie znajdujemy power-up'y!

Grafika jest ostra jak żyłotka, postacie kolorowe i nieźle animowane (sprawdźcie, jak koleżka od kocyka miota się po kortcie!), a jakość gry... idealna. Na najniższym poziomie gra wymaga minimalnej wiedzy o tenisie oraz znikomego wysiłku fizycznego, ale jeśli przestawimy poziom na wyższy, pocujemy w palcach potęgę każdego z naszych przeciwników.

Snoopy Tennis to prawdziwy debsciak - gra fajna, długa, prosta w obsłudze, ładna. Nie ma jej czego zarzucić. Nawet to, że ukazała się na starszą konsolkę, jest plusem - ostatecznie takich perełek nie zdarza się już zbyt dużo. Wśród gier na GameBoya Color jest to



■ Animacji nie można wiele zarzucić.

prawdziwie wybijający się tytuł, bardzo udana pozycja. Czuję, że w tym roku na plaży będzie się grać w tenisa. Oczywiście na GBC.



Snoopy i reszta fistaszków rządzą. To trzeba mieć! Naturalnie jeśli nie macie w swojej kolekcji Mario Tennis.

Wydawca: Natsume ■ Gatunek: platformowa ■ Liczba graczy: 1

Return of the Ninja

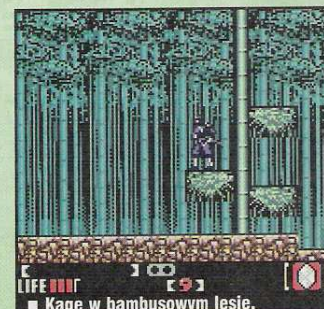
Całkiem niewykluczone, że Return of the Ninja jest przeróbką jakiejś gry z komputerów ośmiobitowych.



■ Ninja-chick ukąsiła shurikenem nadbiegającego strażnika.

Ale bliżej nam do Tenchu i dlatego właśnie to, a nie inne skojarzenie nasunęło mi się natychmiast jak zobaczyłam grę po raz pierwszy. Tak samo mamy tu japońskie imiona, dwie postacie do wyboru, i tak samo punktowane jest skradanie się na nie hurraofensywa. Jak na grę o dzielnych wojownikach przystało, nasi bohaterowie nieźle skaczą i rzucają shurikenami (jeśli je znajdą). Jako broń podstawowa wystarcza im niewielki sztycyk. I tutaj wychodzi na wierzch największa bieda i niedoskonałość gry - jak się dobrze zasadzić, wystarczy lekko musnąć strażnika albo wroga nastawione zwierzątko, żeby się pozbyć natręta. Skoro już strażnik widzi nas, jak spacerujemy po wsi nocą, to może też mógłby nie padać od ułkucia w pośladki? Widać nie mógłby. Tak, walka to zdecydowanie niedopracowany element zabawy. Najbardziej nie lubimy, jeśli grając na GBC musimy trzymać w pogotowiu kartkę i długopis do notowania haseł do kolejnych etapów gry. Do licha, skoro koderzy z Natsume dali radę wprowadzić zapisywanie stanu gry w

Harvest Moon, to co się im stało, że w Return of the Ninja musieli skazać graczy na robienie notatek? Niestety. Trzymajcie coś do pisania w pogotowiu. Czy w takim razie warto zainteresować się tą grą? Tak, warto. Wady są dość uciążliwe, to prawda. Ale kiedy już naprawdę wkroczy się w grę, poskaczemy trochę i powalczymy, dotrze do nas, że Return of the Ninja to i tak jedna z fajniejszych gier na GBC. Warto ją mieć. Ale jeśli planujecie wręczenie go w prezencie, dołączcie od razu notesik i długopis - oszczędzi to wielu stresów obdarowanemu. Szkoda. Może następnym razem...



■ Kage w bambusowym lesie.



Dobra gra z bezsensownym sposobem zapisu i niedopracowanym systemem kolizji. Ale dla fanów ninjowskich klimatów...



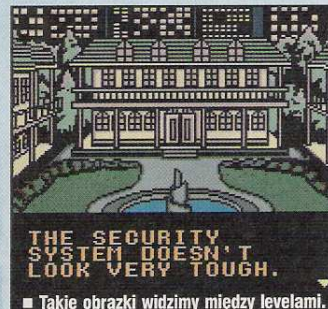
■ Wydawca: **Kemco** ■ Gatunek: **platformówka** ■ Liczba graczy: 1

Catwoman

Mimo że na liście bohaterów komiksowych aż roi się od silnoszczekich koleśków, to jednak fajne laski można policzyć na palcach jednej ręki. Catwoman jest jedną z



bardziej klasycznych postaci, a wszystkim, nie tylko wielbicielom komiksu, jest zapewne znana z drugiej części fabularnych przygód Batmana, gdzie świetnie zagrała ją Michelle Pfeiffer. Niestety, gra z Kocią w roli głównej jest mniej więcej tak samo dobra, jak pierwsze ujęcie. Po prostu się nie nadaje. Catwoman porusza się niby nieźle, ale postać na ekranie jest tak mała, że bez lupy nie jesteśmy w stanie dostrzec sprawnej animacji postaci - a skoki wyglądają naprawdę fajnie. Sama gra też nie zachwyca - poziomy są bezsensownie skonstruowane. Kiedy nie wiemy, co robić, skaczemy w górę lub w dół, w nadziei, że nie zlecimy 40 pięter niżej, ale bezpiecznie wylądujemy na niższej kondygnacji. Nie



ma możliwości schylenia się i rzucenia okiem na niżej położone platformy - a skakanie na wyczucie nigdy nie było moim ulubionym zajęciem. Że nie wspomnę o tym, że raz pokonany wróg wcale

niekoniecznie znika na wieki, raczej nie ma go przez parę sekund. Oto kolejny dobry pomysł, który nie został porządnie wyeksplotowany. Mogła to być naprawdę niegłupia gra.



Lepiej kupcie coś innego. Spideya, żeby daleko nie szukać. Tylko dla wielbicieli frustrujących gier.

■ Wydawca: **UBI Soft** ■ Gatunek: **zręcznościowa** ■ Liczba graczy: 1

V.I.P

Jeśli kiedyś byliście chorzy i klikaliście bezmyślnie pilotem, jest duże prawdopodobieństwo, że trafiliście na jeden z odcinków serialu sensacyjnego

VIP z Pamelą w roli głównej. Nie? Trudno. No ale nic to, macie szansę zagrać w grę na podstawie tegoż dzieła. Niestety, poza możliwością ujżenia twarzy bohaterów na ekraniku GBC, nie



widzę tu wielu plusów. Agencja VIP ma kolejne zadanie do wykonania. Będziemy więc jeździć samochodem zbierając serduszka, dolarki i baki benzyny, jeździć na wrotkach unikając zderzeń z balonami oraz latać helikopterem ponad miastem, w celu nieznanym. Cała gra jest chyba tylko marnym pomysłem promocyjnym jakiegoś nie mającego pojęcia o grach pajaka z agencji reklamowej, więc najlepsze, co możemy zrobić, to zostawić tę grę w spokoju na półce. Jeszcze wam mało? Świetnie: grafika jest okropna. Lepiej potrafi rysować mój pies. Postacie, jeśli są, składają się z kilku kropek, samochody jeżdżą prawie jak po szynach, tła są powtarzalne do

bólu. Najlepsze graficznie jest intro, z digitalizowanym zdjęciem Pam w białym płaszczu i kozakach. No, ale to nie jest nic, czego nie dałoby się znaleźć na jej stronie fanowskiej.



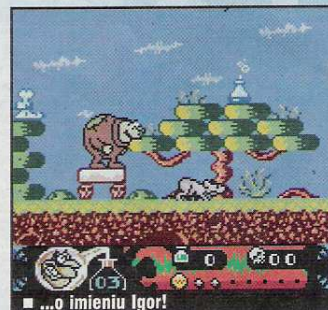
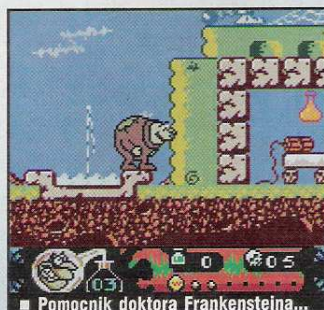
Idealny "śmieszny" prezent. W tym samym stylu co wielki, różowy nocnik.

■ Wydawca: **Infogrames** ■ Gatunek: **platformówka** ■ Liczba graczy: 1

Toonsylvania

Znów jakieś wampiryczne motywy... Ale nie ma się czego bać, gra nie jest straszna pod żadnym względem. Tym razem sterujemy koszmarnym, garbatym slugusem, którego zadaniem jest... bla, bla - jaka to różnica? To przecież platformówka, tu się skacze, zbiera przedmioty i tłucze wrogów. Fabułę można samemu wymyślić albo obejrzeć intro. Żebyście się jednak nie zdziwili - tutaj zbieramy części ciała pewnego koleśka, który się rozpadł. Jeśli nie uda się nam przejść piętnastu poziomów i złożyć Igora do kupy, zły doktor Frankenstein zacznie na nim eksperymentować! Na szczęście możemy równie dobrze

zapomnieć o myśli przewodniej gry i po prostu skupić się na skakaniu, zbieractwie i walkach. A przyznać trzeba, że poziomy w grze są świetnie opracowane. Nie ma jak się zgubić - nawet jeśli pójdziemy w jakieś



dziwne miejsce, prędzej czy później dostaniemy się do wyjścia. Znalazieniu każdego przedmiotu po raz pierwszy towarzyszy krótka notatka o tym, do czego nam to. Jak zwykle, znajdziemy

przedmioty podnoszące naszą vitalność lub siłę rażenia - fajnie się rzuca tymi małymi czaszkami, naprawdę. Niestety, każdy typ amunicji się kończy, więc używajmy go z rozważą.



Niestety, Toonsylvania nie ma tej jednej cechy, która wyróżniłaby ją z rzędu platformówek. Garbus biega, skacze i to tyle.

Jednostki lądowe

Infantry - piechota

Koszt: 1000

Zasięg ruchu: 3

Zasięg wzroku: 2

Gaz: 99

Broń 1: M Gun

Broń 2: brak

CO ▲: Sami, Kanbei

CO ▼: Grit, Sturm

Opis: Piechota ma najniższy koszt produkcji. Są to najsłabsze jednostki. Za to może zdobywać miasta, fabryki, porty, lotniska i bazy przeciwników. Bonusem jest to, że oprócz jednostek latających mogą przemierzać góry. Kiedy stoją na wyżynie, mają lepszą obronę.

Mech - piechota uzbrojona w bazuki

Koszt: 3000

Zasięg ruchu: 2

Zasięg wzroku: 2

Gaz: 70

Broń 1: M Gun

Broń 2: Bazooka

CO ▲: Sami, Kanbei

CO ▼: Grit, Sturm

Opis: Są to jednostki piechoty z o wiele większą siłą ognia i obroną. Również mogą zdobywać budynki. W przeciwieństwie do zwykłej piechoty można je skutecznie wystawić przeciwko czołgom i innym cięższym pojazdom. Góry nie stanowią dla nich problemu.

Recon - rozpoznanie

Koszt: 4000

Zasięg: 8

Zasięg wzroku: 5

Gaz: 80

Broń 1: M Gun

Broń 2: brak

CO ▲: Max, Kanbei

CO ▼: Sami, Grit, Sturm

Opis: Używa się ich oczywiście do rozpoznania. Mają słabą siłę ognia, ale są doskonale do szybkiego zadawania obrażeń piechocie wroga na początku misji. Można ich także używać do ochrony artylerii lub wyrzutni rakiet.

APC - transportowiec

Koszt: 5000

Zasięg: 6

Zasięg wzroku: 1

Gaz: 70

Broń 1: brak

Broń 2: brak

CO ▲: Sami, Kanbei

Opis: Wróg zawsze na początku chce dorwać te jednostki, więc są doskonałe, jeśli chodzi o odciąganie ich od piechoty zdobywającej bazę przeciwnika. Poza tym są dobre w tym, do czego zostały stworzone. Czyli do transportowania i zaopatrzenia. Ma dużo punktów ruchu, więc można szybko wbić się w terytorium wroga i atakować bazę. Jest w stanie zaopatrzyć wszystkie jednostki, które stoją obok. Nawet te powietrzne i morskie! Można ją postawić obok wyrzutni rakiet i w ten sposób niszczyć oponenta nieprzerwanym ogniem.

Anti-Air - działa przeciwlotnicze

Koszt: 8000

Zasięg: 6

Zasięg wzroku: 2

Gaz: 60

Broń 1: Vulcan

Broń 2: brak

CO ▲: Max, Kanbei

CO ▼: Sami, Grit, Sturm

Opis: Są w stanie zniszczyć samoloty podczas jednego ataku! Ale, uwaga mogą także bezlitośnie wybić piechotę i inne naziemne jednostki. Są tańsze i mają większy zasięg ruchu od wyrzutni rakiet.

Tank - czołgi

Koszt: 7000

Zasięg: 6

Zasięg wzroku: 3

Gaz: 60

Broń 1: Cannon 9/9

Broń 2: M Gun

CO ▲: Max, Kanbei

CO ▼: Sami, Grit, Sturm

Opis: Są tanie, a potrafią wyrządzić naprawdę porządną szkodę. Na małej mapce bardzo opłacalne. Są dobre przeciwko większości jednostek lądowych, oprócz oczywiście Mid Tanks. W rękach Max'a stają się prawdziwymi niszczycielami.

Mid Tank - ciężkie czołgi

Koszt: 16000

Zasięg: 5

Zasięg wzroku: 1

Gaz: 50

Broń 1: Cannon 8/8

Broń 2: M Gun

CO ▲: Max, Kanbei

CO ▼: Sami, Grit, Sturm

Opis: Najlepsze jednostki lądowe, jeśli chodzi o atak z bliska. Niestety są bardzo drogie. 16000!!! Oprócz jednostek morskich i powietrznych straszne są im jedynie wyrzutnie rakiet.

Artillery - artyleria

Koszt: 6000

Zasięg: 5

Zasięg wzroku: 1

Gaz: 50

Broń 1: Canon 9/9

Broń 2: brak

CO ▲: Grit, Kanbei

CO ▼: Max, Sturm

Opis: Ta i kolejne trzy jednostki mogą atakować tylko odległe obiekty. Mają bardzo słabą obronę. Szczególnie, jeśli atakuje się je jednostkami naziemnymi. Ogólnie rzecz biorąc są gorsze od wyrzutni rakiet.

Rocket Launcher - wyrzutnie rakiet

Koszt: 15000

Zasięg: 5

Zasięg wzroku: 1

Gaz: 50

Broń 1: Rockets 6/6

Broń 2: brak

CO ▲: Grit, Kanbei

CO ▼: Max, Sturm

Opis: Najsilniejsza jednostka, która atakuje na duży dystans. Oprócz statków mają największy zasięg ataku. Jeśli otoczą kilka baterii przez M Tanks, to nic Ci się nie przeciwstawi. Są bezbronne, jeśli atakować je jednostkami bliskiego rażenia, dlatego najlepiej otoczyć je innymi jednostkami naziemnymi.

Missile - pociski

Koszt: 12000

Zasięg: 4

Zasięg wzroku: 5

Gaz: 50

Broń 1: Missiles 6/6

Broń 2: brak

CO ▲: Grit, Kanbei

CO ▼: Max, Sturm

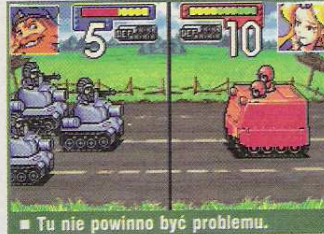
Opis: Razem z Anti-Air to po prostu koszmarny dla latającego przeciwnika.



■ Czołgi kontra „katusze”. Walka wre.



■ Lepiej atakować jako pierwszy.



■ Tu nie powinno być problemu.



■ Jednostki przeciwnika zniszczone!

Postacie

Orange Star

Nell

Miła dziewczyna, która poprowadzi Was przez opcję treningową. Podobno ma dużo szczęścia i zadaje więcej obrażeń niż inni dowódcy.

Andy

Jego CO - Hyper Repair powoduje, że odnawia 2 HP wszystkim swoim jednostkom! Oczywiście tylko do maksymalnej liczby HP.

Max

CO: Max Force powoduje, że jednostki, które atakują z bliska są silniejsze o 50% i mogą się dalej poruszać. Za to oddziały atakujące na dystans są słabsze (albo mniej obrony, albo mniej punktów ruchu). Zapomnijcie o rakietach itd.

Sami

CO: Double Time zwiększa o jeden ilość punktów ruchu dla piechoty. Nieważne, po jakim terenie przechodzą - zawsze kosztuje to je tylko jeden punkt. Polepsza też siłę ataku. To jeszcze nie wszystko - jej jednostki mogą szybciej zajmować miasta i mają o jeden punkt lepszą obronę.

Blue Moon

Olaf

Silny, podczas gdy pada śnieg, a słabnie, kiedy leje deszcz. Jego CO - Blizzard, powoduje, że na mapie zaczyna padać śnieg. Dzięki temu stwarza sobie idealne warunki do działania. Poza tym powoduje, że jednostki przeciwnika mają mniej punktów ruchu. Z drugiej strony deszcz działa na niego silniej niż na innych dowódców.

Grit

CO - Snipe Attack zwiększa siłę jednostek atakujących z długiego dystansu, czyli artylerii, rakiet itd. Wszystko, co zostanie zaatakowane przez ten sprzęt natychmiast idzie do płachu.

Green Earth

Eagle

Jest silny, jeśli chodzi o powietrze, a bardzo słaby na morzu. Lightning Strike powoduje, że jego jednostki, oprócz lądowych, mogą wykonać jeden ruch więcej (nie tylko poruszyć, ale też zaatakować!). Jednak ich statystyki są

niższe niż zazwyczaj. Jednostki powietrzne Eagle przez cały czas są o 15% silniejsze i zużywają mniej paliwa. Samoloty trzy jednostki zamiast pięciu, a helikoptery, kiedy się nie przemieszczają w ogóle nie spalają paliwa. Aha, i od razu mają jedną gwiazdkę obrony. Podczas tury po wykonaniu CO jednostki Eagle mają słabszą obronę.

Drake

Jego domena jest morze, słabością powietrze. Tsunami powoduje, że wszystkie jednostki przeciwnika otrzymują obrażenia na 1 HP. Jego okręty mogą poruszać się dalej (o jedno pole) i mają dwie gwiazdki obrony. Za to jego samoloty są o 20% słabsze. Deszcz i śnieg nie działają na jego jednostki.

Yellow Comet

Kanbei

CO: Morale Boost powoduje, że jego oddziałom wzrastają współczynniki defensywne i ofensywne. Obrona wszystkich jednostek wzrasta o dwie gwiazdki. Jego CO wzmacnia wszystko,

więc nie ma praktycznie żadnych wad, oprócz jednej: cena. Wszystkie jednostki kosztują o 20% więcej. Piechota idzie do walki za 1200, a Mech już za 3600. Droższe jednostki są już niebotycznie drogie.

Sonja

CO: Enhanced Vision sprawia, że wszystkie jednostki mają lepszy zasięg wzroku. Twoje jednostki widzą ukryte oddziały wroga. Poza tym HP jej jednostek jest ukryte przed przeciwnikiem. Sonja cierpi na brak szczęścia. Wszystkie jej jednostki zawsze zadają mniej obrażeń niż oddziały prowadzone przez innego dowódcę.

Black Hole

Sturm

Meteor Strike atakuje w największe skupienie sił wroga. Wszystkie jednostki w pobliżu obrywają na 4 HP. Ale Meteor Strike nie da się wycelować, więc trafia również w jednostki Sturm. Wszystkie oddziały, nieważne, po jakim terenie się poruszają zawsze tracą tylko jeden punkt ruchu. Na jego jednostki nie działa deszcz. Mają o dwie gwiazdki lepszą obronę.

ADVANCE GUARDS™





GameBoy

MAGAZYN

Porady

Advance Wars uzyskała już status jednej z najlepszych gier na GBA. A na pewno plasuje się w pierwszej piątce. Nawet polscy gracze docenili jej walory i podają AW jako pierwszy zakup do nowego Advance'a. Nie mogło więc zabraknąć u nas opisu do tej gry. Zapraszamy do świata Advance Wars. Mamy nadzieję, iż zdaciecie sobie sprawę, że wkroczenie do niego oznacza wojnę!

1. Przed zagranie w właściwą grę radzę dobrze przyrzeć się opcji Field Training, która na pewno pomoże Wam lepiej zrozumieć AW.
2. Jest naprawdę wiele możliwości przejścia misji. Postarajcie się szukać tej najbardziej efektywnej.
3. Po każdej misji będziecie odznaczani medalem (literką). Najlepsza to S, która nie jest dostępna podczas treningu.
4. Pamiętajcie, że możecie sejmować podczas walki. Korzystajcie z tego - lepiej powtórzyć ostatni dzień, niż całą bitwę.
5. Aby powstrzymać dostawy broni dla przeciwnika, opanuj jego fabrykę.

Kontrola

A - potwierdzenie

B - powrót. Przytrzymanie B pokaże zasięg jednostki.

L - następna jednostka

R - informacja o terenie lub jednostce. Start+Select+A+B - zresetowanie gry

Teren

Szczególnie pamiętajcie o kilku rzeczach.

1. Przy poruszaniu się zawsze należy uwzględnić bonus obrony, który "daje" specyficzny teren.
2. Podczas gdy pada śnieg, zasięg jednostek powietrznych spada o połowę.
3. Zdobyć bazy przeciwnika kończy bitwę. Jednostki lądowe mogą się tu regenerować i zdobywać zapas (fundusze: 1000).
4. Przebywając w sprzymierzonych nam miastach jednostki zdobywają zapas (fundusze: 1000).
5. Stacjonowanie w górach zwiększa widoczność.
6. Barki mogą być załadowywane i rozładowywane tylko na plażach.
7. Każdy teren dodaje specyficzną ilość "gwiazdek", które oznaczają nie mniej, nie więcej, jak obronę. Każda dodatkowa gwiazdka spowoduje, że jednostki na niej stojące będą miały o 10% więcej obrony. Drogi i płaski teren nie dodają gwiazdek. Lasy dorzucają dwie, a góry cztery.

Energia i obrażenia

Weźmy na przykład dwie te same jednostki stojące na tym samym rodzaju terenu. Powiedzmy, że to właśnie Ty atakujesz przeciwnika. Pamiętaj, że jednostki atakujące zawsze strzelają pierwsze! Zadajesz, więc obrażenia przeciwnikowi na 6 HP (powiedzmy niszczysz 55% oddziału wroga). Zostaje mu tylko 4 HP i co się dzieje? Oponent ma mniej żołnierzy/maszyn w oddziale, więc może zadać Ci o wiele mniejsze obrażenia. W tym przypadku jakieś 2 HP. Pamiętajcie, atakując jako pierwszy, zawsze macie przewagę.

Jednostki

Cost - koszt wybudowania danej jednostki

Move - zasięg ruchu jednostki

Vision - zasięg wzroku

Gas - napędza jednostki. Bez niego nie mogą się ruszać. Samoloty bez paliwa rozbijają się.

Weapon - niektóre bronie nie potrzebują amunicji, inne muszą być zaopatrzone pociskami.

Jednostki wodne

Pamiętajcie, że jednostki wodne także zużywają paliwo podczas każdej tury.

Lander - barki

Koszt: 12000

Zasięg: 6

Zasięg wzroku: 1

Gaz: 99

Broń 1: brak

Broń 2: brak

CO ▲: Sami, Drake, Kanbei

CO ▼: Eagle, Sturm

IZPN: 1

Opis: Są to jednostki transportujące. W przeciwieństwie do APC nie mogą zapatrywać innych jednostek, ale są w stanie transportować na raz dwie jednostki lądowe! I mówię tu o wszystkich jednostkach lądowych, nawet wyrzutniach. Są odporniejsze od APC.

Cruiser - krążowniki

Koszt: 18000

Zasięg: 6

Zasięg wzroku: 3

Gaz: 99

Broń 1: Missiles 9/9

Broń 2: A-Air Gun

CO ▲: Drake, Max, Kanbei

CO ▼: Grit, Eagle, Sturm

IZPN: 1

Opis: Ich głównym zadaniem jest niszczenie łodzi podwodnych i jednostek powietrznych. Mogą atakować zanurzone łodzie podwodne. Nie mogą za to walczyć z innymi jednostkami wodnymi. Są w stanie przewozić dwa helikoptery na raz.

Sub - łódź podwodna

Koszt: 20000

Zasięg: 5

Zasięg wzroku: 5

Gaz: 60

Broń 1: Torps 6/6

Broń 2: brak

CO ▲: Drake, Max, Kanbei

CO ▼: Grit, Eagle, Sturm

IZPN: 1, ale 5, kiedy są zanurzone!

Opis: Bezproblemowo zatapiają okręty bojowe lub barki. Z drugiej strony są słabe na działania krążowników. Kiedy są zanurzone przeciwnik nie jest w stanie ich zobaczyć. Ale zużywają wtedy pięć razy więcej paliwa!

B Ship - okręty bojowe

Koszt: 28000

Zasięg: 5

Zasięg wzroku: 2

Gaz: 99

Broń 1: Cannon 9/9

Broń 2: brak

CO ▲: Grit, Drake, Kanbei

CO ▼: Max, Eagle, Sturm

IZPN: 1

Opis: Najsilniejsze jednostki wodne. Są prawie niezniszczalne. Mają większy zasięg ataku niż rakiety i są od nich silniejsze. Strategia? Proszę bardzo. Kilka B Ship'ów, a za nimi barki. Najpierw niszczyć jednostki naziemne przygotowując teren na lądowanie, a potem wylewać z barek tysiące żołnierzy. Hehehe.

CO - ważna broń!

Każda postać ma specyficzne CO. Na przykład Max będzie powodował, że wszystkie jednostki atakujące bezpośrednio będą miały większą moc. Czyli żołnierze, czołgi, bombowce, łodzie podwodne itd. Jeśli żołnierze Sami będą silniejsi o 20%, to zadadzą o 20% więcej obrażeń zwykłym jednostkom. Powiedzmy, że inne jej jednostki mają 90%

ataku, co powoduje, że zadają 90% z tych obrażeń, które zadalyby normalnie. Rozumiecie? Inni bohaterowie mogą oddziaływać w zupełnie inny sposób. Na przykład jednostki Drake'a mogą ruszać się o jedno pole dalej. CO jest ładowane wtedy, gdy zabijesz jednostkę wroga, lub Twoja zostanie zabita. Jednak bardziej, gdy Twoja jednostka zostanie zniszczona. Co dziwne, niektóre jednostki szybciej ładują ten pasek, a inne wolniej. CO działa jeden dzień, więc najlepiej jest z niego korzystać na samym początku własnej rundy. Zwracaj uwagę na bar CO przeciwnika. Po rundzie, kiedy użyje swoich zdolności, nie będzie go ładował, więc właśnie wtedy postaraj się zniszczyć jak najwięcej jego jednostek.



Warto solidnie przestudiować mapę.



Czy łódź podwodna ma szansę?

Jednostki powietrzne

Pamiętajcie, że jednostki powietrzne (podobnie, jak wodne) zużywają paliwo w każdej turze. Nieważne, czy się ruszyły, czy "stały" w miejscu.

Jeśli skończy się im paliwo, to rozbijają się o ziemię. Mogą być oczywiście zaopatrywane przez APC.

T Copter - helikoptery transportowe

Koszt: 5000

Zasięg: 6

Zasięg wzroku: 2

Gaz: 99

Broń 1: brak

Broń 2: brak

CO ▲: Eagle, Kanbei, Sami

CO ▼: Drake

Ilość zużywanego paliwa na jedną turę (IZPT): 2

Opis: Bardzo słabutkie. Padają po jednym ataku innych jednostek latających. Z drugiej strony są odporne na ataki jednostek naziemnych. No i mogą transportować inne jednostki na duże odległości.

B Copter - helikoptery bojowe

Koszt: 9000

Zasięg: 6

Zasięg wzroku: 3

Gaz: 99

Broń 1: Missiles 6/6

Broń 2: M Gun

CO ▲: Eagle, Max, Kanbei

CO ▼: Grit, Drake, Sturm

IZPN: 1

Opis: Najsłabsze bojowe jednostki powietrzne. Mogą bezkarnie rozwaląć jednostki naziemne, ale są beznadziejnie słabe w starciu z samolotami bojowymi lub jednostkami przeciw powietrznymi. Poza tym myśliwce i bombowce latają o wiele wyżej od nich, więc B Copters nie mogą ich atakować.

Fighter - myśliwce

Koszt: 20000

Zasięg: 9

Zasięg wzroku: 2

Gaz: 99

Broń 1: Missiles 9/9

Broń 2: brak

CO ▲: Eagle, Max, Kanbei

CO ▼: Grit, Drake, Sturm

IZPN: 5

Opis: Zaczniemy od tego, że nie mogą

atakować naziemnych jednostek. A tak poza tym są królami przestworzy. Mają potężny zasięg, dzięki któremu w jednej turze mogą przemieścić się z jednego krańca mapki na drugi. Najczęściej używa się do zdjęcia bombowców i helikopterów.

Bomber - bombowce

Koszt: 22000

Zasięg: 7

Zasięg wzroku: 2

Gaz: 99

Broń 1: bomby

Broń 2: brak

CO ▲: Eagle, Max, Kanbei

CO ▼: Grit, Drake, Sturm

IZPN: 5

Opis: Są to najpotężniejsze maszyny w AW! Najczęściej doszczętnie niszczą przeciwnika już podczas pierwszego ataku. M Tanks są przeciw nim całkowicie bezbronne. Mogą również bez problemu bombardować jednostki wodne. Jednak należy uważać na myśliwce i pociski przeciwlotnicze.

■ Wydawca: **Infogrames** ■ Gatunek: **platformówka** ■ Liczba graczy: 1

Kirikou

Murzynek ratuje wioskę! Na początku gry dowiadujemy się, że jest ona oparta na filmie pod tym samym tytułem...

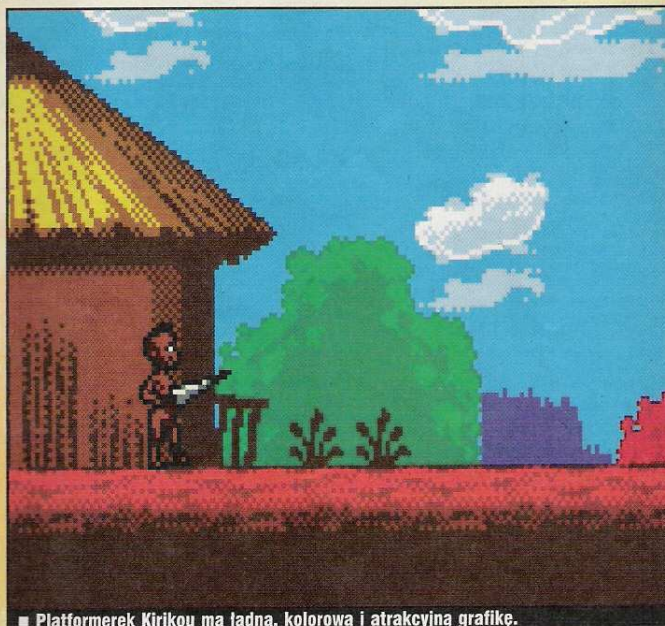
To jednak sam fakt zaistnienia w panteonie postaci z gier video małego Murzynka z wielkim nożem nieco mnie zaskakuje. No ale cóż, takie czasy - wymogi politycznej poprawności dotyczą każdego. Miejmy nadzieję, że w drugiej części nie okaże się, że Murzynek ma skośnooką narzeczoną, albo - co byłoby zgodniejsze z regułami politycznej poprawności - narzeczonego. Pomimo całej tolerancji, jaką chlubią się



■ Murzynek Bambo w Afryce mieszka...

konsolewcy, to mogłoby być nieco zbyt dużym szokiem.

No, ale dość dywagacji o tym, co być może - skupmy się na tym, co jest. A jest... całkiem przyjemna platformówka. Kirikou ładnie skacze i dziabie nożem - w sposób całkowicie bezkrwawy, a nawet rzekłabym, zdalny; nie dotyka bowiem żadnego ze swoich wrogów, a po ich pokonaniu pojawia się tylko leciutka chmurka. Trochę dziwnie wygląda zdalne zbieranie zawieszonych w powietrzu przedmiotów - kiedy pod nimi przechodzimy, po prostu odlatują one do naszej kieszeni (gdzie Murzynek ma kieszeń w tej przepasce biodrowej?). Poziom trudności jest ustawiony niziutko, więc każdy, kto przeszedł już kilka takich gier, będzie musiał sobie podtrzymać podbródek. Ale dzieciaki na pewno poczują się pewniej, wiedząc, że nie są takie znowu najgorsze. Domowe strony Murzynka Kirikou wyglądają jak pokaz mody ekologicznej. Zapewne dlatego zwierzątka są granatowe



■ Platformerek Kirikou ma ładną, kolorową i atrakcyjną grafikę.

- dzięki temu nie zlewają się z tłem. Trochę szkoda, że na planszach tak mało się dzieje - grafika jest nieco archaiczna i widać, że twórcy gry nie wykorzystali w pełni możliwości konsolki. Mimo to

Kirikou wydaje się miłą grą i sądzę, że jest pewnym typem, jeśli chodzi o niespodziewany prezent na Dzień Dziecka - do którego w końcu już nie tak daleko.

OCENA
od 1 do 10



Prosta, kolorowa i przyjemna platformówka - w sam raz dla dzieciaków. Wygląda na to, że innych gier na GBC nie będzie.

■ Wydawca: **Cryo** ■ Gatunek: **przygodówka** ■ Liczba graczy: 1

Dracula Crazy Vampire

Hrabia Dracula to jedna z żelaznych postaci świata rozrywki. Powstały o nim filmy, książki i gry...

Dracula kojarzy się raczej z siedmiusetletnim, wysysającym krew młodym damom potworem. Dracula z gry na GBC wygląda trochę fajtłapowato, ale to nic złego. Jeśli się rozkręci, z powrotem zawiadnie królestwem. Oops, zapomniałam powiedzieć, że Drac musi walczyć o swoje? No, to teraz już wiecie. Na szczęście jednak nikt nie wpadł na

pomysł zrobienia z Draculi prostej zręcznościówki. Oczywiście, trzeba się nastrzelać nietoperzami, żeby unieszkodliwić wrogów, ale naszym głównym zadaniem jest znalezienie innych wampirów i namówienie ich do walki z mocami... jasności. Będzie to wymagać spełnienia wielu zachcianek, głównie typu przynieś-wynieś-pozamiataj. Na dobry początek, nasza przyjaciółka-czarownica zleca nam

ważne zadanie odnalezienia składników do magicznego eliksiru. Potem czeka nas rozwiązywanie zagadek logicznych, walki z bosami oraz zwiedzanie całego wampirzego świata - o dziwo, bardzo kolorowego. Sterowanie jest intuicyjne - wszystko poza strzelaniem ogłuszającymi nietoperzami oraz biegiem odbywa się automatycznie. Niestety, GBC nie ma takiej ilości przycisków co GBA, ale mimo to nie czujemy się ubezwłasnowolnieni grając. Grafika w grze wygląda naprawdę nieźle. Tereny są kolorowe, dopracowane i naprawdę widzimy, czy jesteśmy na plaży (wampir na plaży?!), w lesie, czy w naszym zamku. Każda rozmowa jest bogato ilustrowana scenkami, na których Dracula wygląda jeszcze weselej niż podczas gry. Grę można więc spokojnie podsunąć małoletnim graczom, nie złączą ich męczący koszmary. Nie sposób oprzeć się wrażeniu, że tym razem Cryo nie dało ciała. W przeciwieństwie do nudnych, sztamowych przygodówek na



■ Bardzo ładne kamienie, no nie?



■ Hrabia walczy ze strasznym stworem!

PC powstała bardzo ładna, ciekawa, obdarzona kreskówkową grafiką i świetnie animowana przygodówka na GBC. Brawo chłopaki!



■ Hrabicz wygląda nawet sympatycznie.



■ Tajemniczy loch, początek przygody.

OCENA
od 1 do 10



Niby nic, a jednak fajne - warto własnoręcznie sprawdzić w praktyce. Odszkodźnia od platformówek.



■ Wydawca: **Infogrames** ■ Gatunek: **sportowa** ■ Liczba graczy: **1**

Zidane Football Generation

Najdroższy w tej chwili na świecie pomocnik (transfer opiewający na 65 mln dolarów), reprezentant Francji i Realu Madryt - Zinedine Zidane także zagościł na konsoli firmy Nintendo. Z jakim skutkiem? Przeczytajcie!

Po wybraniu opcji językowej z głównego menu wchodzimy w jedną z opcji rozgrywki: mecz towarzyski (ustalamy długość zabawy 2,5 lub 10 minut i jej trudność), arcade (przegrywający zespół odpada, zwycięzca zdobywa puchar; w twojej ekipie zawsze znajduje się Zizou) turniej (najwięcej emocji, najwyższy poziom rozgrywek w grze z podziałem na grupy jak to jest w rzeczywistości, do wyboru 8 lub 16 zespołów).

Tak naprawdę największa frajda to granie turnieju - po każdym meczu możemy na bieżąco śledzić pozycje zespołów w tabeli i ewentualnie "kombinować" nad możliwością awansu z jak najlepszej



pozycji. Grafika w grze nie oszałamia - postacie wyglądają tak jakby nażarły się sterydów i są zdecydowanie nieforemne. Szwankuje też przesuwanie ekranu w momencie przenoszenia akcji. Jest tu jednak coś, co zasługuje na największe uznanie - w dowolnym momencie możemy przy pomocy wciśnięcia Selectu - zmienić widok placu gry - z boczego, poprzez widziany z lotu ptaka, po rzut izometryczny znany chociażby ze starusieńkiej FIFA SOCCER na PC. Oprawa dźwiękowa też nie stanowi jakiejś



rewelacji - dość powiedzieć, że z głośniczka coś tam dobiega i wypada dość szybko z pamięci. Czego tak naprawdę brakuje w tej grze? Chyba właśnie płynności animacji, od której dużo zależy.

OCENA
od 1 do 10



Gdyby tak połączyć w jedno Zidane'a i Ronaldo - efekt byłby wspaniały. Kto wie, może już niebawem ktoś się o to postara.

■ Wydawca: **Infogrames** ■ Gatunek: **sportowa** ■ Liczba graczy: **1**

Ronaldo V-Football

Panie i panowie - przed wami gra z wiecznie kontuzjowanym Brazylijczykiem w roli głównej. Bożyszcze milionów Brazylijczyków i



kibiców Interu Mediolan, znienawidzony na wieki wieków w stolicy Katalonii - Barcelonie - Ronaldo wita na ekranach podręcznych konsol. Ale na początek przyprawia o śmiech swoją piękną buzią i rudą jak u wiewiórki czuprynką. Ok, dość żartów - czas na przedstawienie samej gry. Jak łatwo zgadnąć jest to gra w piłkę kopaną. Do wyboru mamy kilka opcji - szybki mecz towarzyski, kilka rozgrywek pucharowych, ligę i trening (cały mecz lub tylko rzuty karne). Gra jest bezapelacyjnym faworytem w porównaniu z pozostałymi piłkami opisywanymi w tym numerze Gameboy Magazynu - akcje są szybkie, animacja postaci, odwzorowanie zagrań



wszystkich zawodników (bramkarzy i wyskakujących w powietrze graczy pola), a także scrolling sprawiają się bez zarzutu. Przyda się jednak umiejętność szybkiego podawania piłki do innych

zawodników. Przeciwnicy wiedzą doskonale, w jaki sposób wyłuskać piłkę spod nóg naszych bohaterów. Dziwnym zbiegiem okoliczności, w momencie otrzymania przez zawodnika piłki, jego zdolność do szybkiego przebiegania nogami zanika jak za dotknięciem magicznej różdżki. Całość dopełnia miła i wpadająca w ucho oprawa dźwiękowa. Do plusów należy zaliczyć dużą liczbę zespołów klubowych zawartych w grze, możliwość edycji ustawień strategii na dany mecz itp. szczegółów. Jeżeli nie masz "dużej" konsoli - PS2 z Pro Evolution Soccer - kup tą grę - na GBC niczego lepszego nie znajdziesz. No chyba, że w końcu ktoś pomyśli nad konwersją Sensible Soccer.

OCENA
od 1 do 10



Ronaldo V-Football jest ciekawy i wciągający. Można pograć, choć i tak nie zastąpi prawdziwego boiska i piłki.

■ Wydawca: **Rage** ■ Gatunek: **sportowa** ■ Liczba graczy: **1**

David Beckham Soccer

Co podkusiło jednego z najlepszych rozgrywających w Wielkiej Brytanii do firmowania własnym nazwiskiem tego knota? - sam zadaje sobie to pytanie.



Chyba nie pieniądze - zarabia wszak ponad 30 000 funtów tygodniowo (ok. 180 000 zł)... Dla przeciętnego gracza DBS nie oferuje nic godnego uwagi - być może z wyjątkiem rozbudowanych zupełnie

niegrzalnych trybów zabawy (mecz towarzyski, turniej, sezon, trening). Widok z lotu ptaka znany z kultowego Sensible Soccer, beznadziejna animacja zawodników, tragiczny wygląd graczy, strasznie bure i brudne kolory to esencja tej gry. Zawodnicy z drużyny zarówno własnej jak i przeciwników nie sposób wypatrzyć na hektarowym boisku ciągnącym się w nieskończoność - ma to swoje "zalety" - rozgrywasz, drebnujesz, strzelasz praktycznie przy pomocy jednego zawodnika. Piłkarze robiący wślóg

pod nogi przeciwnika to już nawet nie dramat. Czemu więc na końcu widnieje ocena 2 a nie 1? Chyba tylko dlatego, iż w głównym menu możemy wybrać opcję opowieści o dokonaniach pięknego Davida Roberta Josepha Beckhama - historia życia, dokonania. Dla fanów Spice Boys.



OCENA
od 1 do 10



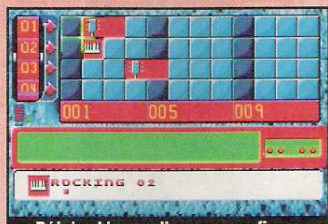
Piękny mąż ślicznej żony, stawiającej swoje pierwsze kroki w Spice Girls, także ma "swoją" grę na Nintendo. Totalna kicha...

Wydawca: **Codemasters** ■ Gatunek: **tworzenie muzyki** ■ Liczba graczy: **1**

Pocket Music

Ha! Zawsze chcieliście komponować muzykę w autobusie? Oto lekarstwo na wasze wszystkie potrzeby!

To wcale nie jest gra. Jeśli pamiętacie edytor muzyki o nazwie Music z PSX, to szybko odnajdziecie się w programie muzycznym z tej samej rodziny,



■ Różne skiny, czyli oprawy graficzne.



■ Ekranik tytułowy programu.

wydanym na GBC. Pocket Music jest bowiem kieszonkowym studiem dźwiękowym, w którym stworzymy lub przetworzymy całkiem sporo fajnych (zwłaszcza jak na średnie możliwości dźwiękowe GBC) kawałków. Na początku połapanie się, o co chodzi w sterowaniu, nie jest może najprostsze - wszystkie te kolorowe klocki, przesuwające się nawiasy i kolorowe ścieżki mogą przyprawić o ból głowy. Najlepszą metodą jest przyswajanie - nawet jeśli sto razy przeczytamy, co i jak robić, nie zmądrzejemy. Trzeba po prostu spróbować. Jeśli się dobrze postaramy,



■ Wybieramy brzmienie gitarek...



■ Główny ekranik, na którym ustawiamy ścieżki (patterny).

wyjdą nam oldskoolowe bity, prawie jak w kawałkach z pierwszej składanki nieodżałowanego B.E.A.T. Records. Mamy do wyboru kilkadziesiąt sampli, więc jeśli naszym marzeniem jest stworzenie czegoś na miarę nowego przeboju Britney, też damy sobie radę. Ba, możemy nawet tworzyć własne dźwięki, chociaż to wymaga już większego wyczucia muzycznego. Stworzone kawałki możemy puszczać ku

uciesze gawiedzi (wiecie, jak podłączyć GBC do wzmacniacza?) albo kameralnie wymienić się najnowszymi kompozycjami z kolegą - melomanem. Pocket Music to jedyny taki produkt na przenośne konsolki - nie sposób bowiem nazwać tego grą. Komponowanie sprawia frajdę każdemu, nawet jeśli nigdy nie podejrzewał siebie o takie ciągoty. Moja rada: kupić. Dla pewności razem ze słuchawkami typu ślimak.



Świetny edytor muzyczny. I tylko szkoda, że konsolowa wersja "My name is" Eminema będzie tylko w wersji na nowszą konsolkę.

Wydawca: **JoWood** ■ Gatunek: **przygodówka** ■ Liczba graczy: **1**

The Nations - Land Of Legends

Czas uratować jakiś świat, walczyć ramię w ramię z najgorszymi wrogami! Na co czekacie? Do dzieła...

Jeśli swojego peceta używacie czasem do czegoś poza sprawdzaniem poczty, jest szansa, że słyszeliście o wydanej jakiś czas temu grze Alien Nations. Nations z GBC to jego prequel.

Witamy w świecie zamieszkiwanym przez trzy rozumne rasy (oraz masę bezrozumnych). Czujecie się nieco zagubieni? Nie ma sprawy, oprowadzimy was trochę. Każda rasa ma swoje szczególne

umiejętności. Poznajemy je wcielając się w przedstawiciela każdej z nich i wykonując serię prostych czynności, dzięki którym walory psychoruchowe niebieskich miśków, pyskatek amazońskich i przerośniętych mrówek nie stanowią już

dla nas tajemnic. Po wprowadzeniu okaże się, że współpraca trzech ras

jest niezbędna, a nasza wiedza o ich możliwościach -

niezbędna do przetrwania.

Świat gry widzimy w rzucie izometrycznym, co dodaje terenowi głębi. Bardzo dobre posunięcie - przez to gra nabiera poważniejszego, nieplatformówkowego stylu. Bo też nie jest to platformówka.

Jest to gra przygodowa, z elementami zręcznościowymi, nie poznawiona jednak fabularnego sztafetu - nasza postać pnie się po drabinie doświadczenia w miarę, jak przechodzimy grę. Możemy decydować, które umiejętności będziemy



■ The Nations ma naprawdę...



■ ...bardzo ładną grafikę!

rozbudowywać. Nie obejdzie się też bez questów, tak typowych we wszystkich erpegach - idź tam, zrób to, i wracaj szybko do mnie... Czasem nawet w potoku wypowiedzianych słów znajdujemy delikatny żarcik, sugerujący, że jest to gra z przymrużeniem oka. Takie drobniaczki cieszą. Co tu powiedzieć - nie spodziewałam się takiej gry. Jako gracz, cieszę się bardzo, że tytuł pecetowy pojawił się też w jakiejś formie na małej konsolce, w dodatku dobrze wykonany!



■ Poszukiwania w jaskini.



■ Ogród, schody i nasz koleżka!



The Nations to gra godna naszej uwagi, nie tylko ze względu na niezwykle pochodzenie, ale przede wszystkim ze względu na jakość.



Golden Sun

Golden Sun to wspaniała, przepiękna gra RPG na GameBoya Advance.

W poprzednim numerze GameBoy Magazynu wystawiliśmy jej bardzo wysoką ocenę, bo aż 9/10. Nadszedł czas na megaporaadnik dla wszystkich zagubionych w dusznych lochach i korytarzach.

txt: Pockettine

Początek

Gdy włączysz grę po raz pierwszy, pojawi się ekran, gdzie należy wpisać imię (albo zostawić to, które już jest). Możesz zrobić to przy pomocy przycisku A i kierunków, a następnie obejrzyj filmik. Dowiesz się z niego, iż w twych rodzinnych stronach dzieje się coś złego. Głaz góry Aleph może runąć na wioskę w każdej chwili - stąd te wstrząsy! Musisz się zatem spieszyć i opuścić dom jak najprędzej. Mama będzie ci towarzyszyć, jednak już na zewnątrz poprosi cię abyś szedł na plażę sam - jesteś już w końcu dużym chłopcem. I tak zacznie się gra. Teraz wszystko w Twoich rękach! Pamiętaj by zapisywać grę możliwie najczęściej i powodzenia! Aha, jeżeli zmęczą cię przydługie rozmowy, przełącz ich prędkość w głównym menu (tym pod przyciskiem Select w change settings) na fast - będą w ten sposób znacznie szybsze. Mama co prawda mówiła, że plaża jest na południu, jednak Ty najpierw udaj się na górę, wspinaj się po schodach za domem i zagadnij chłopca, który coś ciągnie. To Garet. Usilnie próbuje uratować swoje cenne rzeczy, jednak bez skutku. Poradź mu, żeby ratował swoje własne życie zamiast tych drobiazgów, a przyłączy się do Ciebie. No, teraz możesz iść na plażę. Jeśli spróbujesz iść na dół, drogę zagrozi Ci spadający kamień, więc od razu skieruj się na most po lewej. Kiedy znajdziesz się na jego drugim końcu, okaże się, że wielki głaz spada w Twoją stronę! Jednak czwórka dzielnych ludziów powstrzyma go swoją Psynergy, dzięki czemu będziesz mógł uciec. Idź ciągle na dół, zgodnie z tym, jak poprowadzi cię ścieżka. Na drodze spotkasz człowieka - chyba śpi. Porozmawiaj z nim i potwierdź, że nie umrze, wówczas pójdzie sobie. Ty natomiast skieruj się za nim na dół, gdzie

czeka cię Twoja pierwsza walka. A oto czego możesz teraz dokonać: po pierwsze, to oczywiście - zaatakować. W tym celu wybierz pierwszą ikonkę, z ludzikiem z wyciągniętym mieczem. Po drugie - dano Ci możliwość odwrotu. Niezbyt to chwalebne, ale czasem trzeba z tego skorzystać - druga ikona z uciekającym człowieczkiem. I w końcu po trzecie - możesz sprawdzić jaki jest Twój obecny status, czyli jak się czujesz, czy masz Djina itp. Gdy zdecydujesz się na atak, pojawiają się kolejne ikony, które tym razem odpowiednio oznaczają: fizyczny atak (mieczem), psychiczny atak (psynergy), użycie przedmiotów, obrona. Gdy już pozbedziesz się natrętnego przeciwnika maszeruj w prawo i na dół. Miniesz most i dojdiesz do długich schodów na dół. Gdy będziesz miał je już za sobą, okaże się, że mały chłopiec imieniem Felix tonie. Trzeba mu pomóc, więc gdy poprosi cię o to Twoja mama - zgódź się. Następnie skieruj się na południe, wejdź na most i maszeruj dalej w prawo do zabudowań. Skorzystaj ze schodów na sam dół trzy razy, a znajdziesz się w kolejnym skupisku domów. Idź za jezioro, na dół. Spotkasz tam Jennę, która poprosiła już o pomoc w ratowaniu Feliksa. Teraz zaprowadź wszystkich do miejsca, gdzie chłopiec tonie. Niestety, gdy tylko tam dotrzesz wielki kamień spadnie z góry i zniszczy mostek na którym stało kilka ludziów.. głaz wtraci ich do wody i tylko Ty będziesz mógł ich teraz uratować. Wszyscy, którym udało się ocalać są w takim szoku, że nie wiedzą co robić. Zostaw ich i maszeruj przez most do pobliskich domków. Okaże się jednak, że Garet cię nie porzuci i pobiegnie za Tobą. Co za szczęście... a może wcale nie, bo oto podsłuchasz rozmowę dwójki dziwnych ludzi, którym nie na rękę jest to, że słyszałeś o czym mówią. Dowiedziałeś się bowiem, że to prawdopodobnie oni spowodowali całe to zamieszanie w wiosce. I niestety, niezależnie od tego czy przynaszaś się, że ich słyszałeś, czy też nie, będziesz musiał z nimi walczyć. Ponieważ jesteś jeszcze małym, niedoświadczonym chłopcem, nie masz najmniejszych szans z nimi wygrać. Pokonają Ciebie i Garetą bez trudu... To jednak nie koniec gry! Nie próbuj nawet zaczynać zabawy od

początku, bowiem okaże się, iż życie. Tylko rzecz będzie działała się trzy lata później. Z filmiku dowiesz się, że od czasu tego wypadku bardzo intensywnie studiowałeś posługiwanie się psynergy - gdybyś umiał to wcześniej, na pewno udałooby Ci się pokonać tamtych dziwnych przeciwników... i uratowałbyś Felixa i tatę. Po wspominkach na dachu czas zacząć zabawę. Nie zapomnij zapisać gry! Teraz udaj się na sam dół, przy moście, gdzie trzy lata temu utonęli ludzie skręć w prawo, a następnie znowu zejź na dół. Następnie wejdź do domu, gdzie nad drzwiami jest miecz i uzbroj się w najlepszą broń jaką mają. Możesz też kupić kilka innych rzeczy, które uznasz za ważne, jak np. lekarstwo na trucizny, lepsze wdzianko, czy tarczę. Pamiętaj tylko, że masz ograniczoną liczbę monet, więc wydawaj je mądrze. Kiedy skończysz zakupy wróć do domu, a stamtąd idź na górę i przepraw się przez most po lewej. Za dziewczynką przy schodach skręć w lewo. Natkniesz się dalej na tajemniczą dwójkę, która ostatnio cię pokonała. Znowu przyłapią cię na podsłuchiowaniu, lecz tym razem nie będą wsmiżać bójkę i przepuszczają cię. Zatem omiń ich i wejdź na górę pobliskimi schodami. Spotkasz tam starszuka w okularach, który przyłączy się do Twojej ekipy. Macie bowiem udać się w górę, sprawdzić, czy Saturos i Menardi - tajemnicza dwójka, już tam nie byli. Udaj się więc z powrotem do mostu, przepraw się na drugą stronę i wejdź po schodach na górę. Omiń kamienną budowlę i idź przed siebie. Zza drzewa wyskoczy jednak ludzik, który nie uciechy się z tego, że idziecie do góry Aleph. Skarci cię, jednak, gdy schowa się za budowlę - przemknij do drzewa i idź dalej. Wdrap się po schodach, a znajdziesz się na drodze do Sol Sanctum. Wejdź do środka jaskini.

Sol Sanctum:

Kiedy znajdziesz się nad wodą ponad którą wystają kamienne bloki, wskocz na ten z prawej strony przy ścianie. Skacz przed siebie do samej góry, potem dwa razy w lewo i na dół też dwa. Jeszcze raz w lewo i do góry na ląd. Podążaj niebieskim korytarzem. Spotkasz tam kilka nietoperzy, z którymi możesz się zmierzyć. W każdym razie dojdiesz tak



do kolejnego pomieszczenia z wodą. Wskocz na środkowy kamień i przedostawaj się w ten sposób do góry, do środkowego przejścia. Na końcu tego korytarzyka znajdziesz czerwoną skrzynię, a w środku Small Yewel. Weź je i udaj się do prawego korytarza. Zauważ, że tylko jedno oko minotaura błyska - drugiego brak. Spróbuj zatem wstawić w jego miejsce dopiero co znaleziony klejnot. Wciśnij guzik A i użyj środkowej ikony (jest to ikona używania przedmiotów), wybierz ludzika, który posiada to cacko, a następnie je samo. W prawym górnym rogu wybierz opcję USE i gotowe! Otworzyłeś w ten sposób wrota w lewym korytarzu, więc pędz z nich skorzystać. Gdy znajdziesz się w nowej komnacie Kraden - starszerek, proponuje poszukanie tajemnego przejścia. Zauważ, że w rogach sali znajdują się figury otoczone białymi kropkami. Oznacza to, że można je przesuwac podejź do tej po prawej





stronie i przejdź przez wejście za nią. Teraz schodami na górę i przed siebie korytarzem do góry. Na najbliższym skrzyżowaniu skręć w lewo, a na końcu drogi znajdziesz skrzynię z Small Jewel w środku. Następnie wróć do skrzyżowania, gdzie skręć na górę i w lewo. Dojdiesz do drzwi, za którymi czeka cię kolejny ślepy zaułek. Ale jeśli dobrze się postarać, można przesunąć statuy. Może za nimi jest przejście? By to sprawdzić użyj psynergy, czyli naciśnij A, wybierz pierwszą ikonkę i pokieruj łapką



w odpowiednią stronę. Za figurą w lewym rogu znajdziesz głowę minotaura z jednym okiem. Włóż Small Jewel w pustą oczodół, a otworzy się przejście w prawym rogu. Skorzystaj z niego, potem idź w prawo i do góry, do serca Sol Sanctum. W tej przepięknej sali przejdź przez drzwi po prawej, by znaleźć się w komnacie księżycy. Kraden zostanie tu, a Ciebie poprosi o zbadanie dalszych pomieszczeń tej jaskini. Udać się zatem na dół i po schodach na wyższe piętro. Nic nie przesuwaj w tej komnacie, zajmij się statuiami w sali obok. Dwie górne figury postaw na szarych płytach, a otworzy się dziura przed środkową postacią. Stań na przeciw niej i użyj psynergy by umieścić ją w nowym otworze. Kiedy już się tam znajdziesz, możesz zabrać się za przestawianie figur w komnacie z księżycem. Kiedy wszystkie cztery staną na swoich miejscach, na podeście z księżycem utworzą symbol słońca. Zejdź teraz do Kradena i sprawdź, czy coś na dole się zmieniło. Tam gdzie był księżyc jest teraz słońce, a gdzie było słońce jest księżyc! Idź zatem do sali księżycy i stań pod ścianą, tam gdzie pada promień i naciśnij przycisk A. Otworzysz w ten sposób przejście do tajemniczego miejsca. Jest to miejsce, gdzie znajdują się Elemental Stars - fundament wszystkiego! Dostaniesz od Kradena specjalne worki z Mitrilu, w których masz umieścić klejnoty. Najpierw udaj się po ten w prawym dolnym rogu - ścieżka do niego zaczyna się w prawym górnym rogu platformy, na której stoisz. Stań przed nim i wciśnij A. Kiedy będziesz już miał go w swoich rękach, udaj się po następny, czyli ten powyżej. Kolejnym celem będzie kamień w lewym dolnym rogu. Kiedy jednak już go posiadasz, zjawia się Menardi i Saturos. Zachwyć Jennę i Kradena, a w zamian za nich zażądają kamieni. Nawet postać w masce nic tu nie wskóra. Ale chwileczkę... czy to nie Felix?! Tak, to on! A jednak nie utonął! Ale pomaga Menardi i

Saturosowi... gwarantuje jednak ich bezpieczeństwo, dlatego oddaj im kamienie. Nawet, jeśli się nie zgodzisz i tak wejdą w ich posiadanie, bo wręcz im je Gareth. Cóż, niestety okaże się też, że nie uwolnią Twoich przyjaciół, bo nie mają jeszcze ostatniego klejnotu - musisz go przynieść, jeśli chcesz zobaczyć Jennę. Nie jest to jednak takie proste, bowiem kiedy tylko zabierzesz ostatni kamień, jaskinia zatrzęsie się i pojawi się strażnik Elemental Stars. Wszyscy uciekną, mimo to Ty i Gareth przeżyjecie eksplozję, a niedługo potem strażnik pomoże wam wydostać się z tego niebezpiecznego miejsca. Niestety erupcja wulkanu jest nieunikniona - musicie uciekać z Sol Sanctum! Możesz w tym celu użyć psynergy Retreat, dzięki czemu znajdziesz się na początku Sol Sanctum. Gdy znajdziesz się w pobliżu wioski, zauważysz, że tłum zebrał się przy kamiennej budowli. Wszyscy czekają na Ciebie. Trzeba będzie wytłumaczyć się z tego co się stało w jaskini... w końcu przez Ciebie wulkan zniszczył miasteczko. I dlatego też, w efekcie trochę przydługiej dyskusji, zostaniesz wybrany jako ten, który ma uratować świat. Wkrótce też pozbędą się Ciebie i odtąd będziesz mógł liczyć tylko na towarzyszącego Ci Garetha. Gdy tylko opuścisz wioskę, zmieni się sposób animacji. By zobaczyć większy kawałek terenu, naciśnij przycisk L, aby zobaczyć mapę całej krainy - R. Spotkasz tu śmieszne zwierzątko, które, jeśli



wsluchiwałeś się w ostatnią rozmowę, powinienś zabrać. Do Djinn, bardzo przydatny stwórek, bo w walce zwiększa Twoją siłę. Przetestuj jak najszybciej! Kiedy skończysz zaznajamiać się z Flintem, udaj się na dół, przez most i do miasta niżej. Gdy spróbujesz do niego wejść, pojawią się cztery powozy, które w pośpiechu chcą opuścić tę niebezpieczną krainę. Skierują się na dół mapy, jednak zniszczony most nie pozwoli im kontynuować trasy, więc ostatecznie wyruszą na północ. Ty natomiast ponownie odwiedź to miasteczko.

Vault:

Gdy znajdziesz się w środku, udaj się do domku na górze. Do tego przy schodach. Mieszka tam burmistrz tej wioski, dowiesz się od niego, że niedawno dokonano w miasteczku kradzieży. Następnie porozmawiaj z chłopcem w lewym, górnym rogu tego pomieszczenia. To Ivan, ma niezwykłą moc czytania w ludzkich umysłach, jemu



też coś skradziono. Pomóż mu znaleźć złodzieja! W tym celu odwiedźcie budynek: Inn, gdzie wejdź na wyższe piętro. Spotkasz tam dwóch podejrzanych typów. Spróbuj ich złapać, by móc poczytać w ich głowach - nie będzie to łatwe, dlatego Ivan wpadnie na pomysł, by się rozdzielić. Poprowadź teraz akcję zapędzania przeciwnika w róg i gotowe. Dowiesz się wówczas, że skarby, które udało im się skraść, ukryte są gdzieś w zajeździe (Inn). Wyjdź zatem na zewnątrz budynku i wdrap się po drabinie na dach. Wpadniesz do dziury, gdzie przy pomocy psynergy przesun drewnianą skrzynię. Otworzysz tak przejście do kolejnego pomieszczenia, a tam odkryjesz tajny skarbiec złodziei. Oczywiście w chwilę po was pojawiają się tam i oprawcy. Cóż, trzeba z nimi walczyć. Nie są to łatwi przeciwnicy, właściwie nie spotkałeś jeszcze na swej drodze nikogo tak silnego. Musisz bardzo uważnie rozegrać bitwę. Pamiętaj, że masz Flinta i używaj go kiedy tylko możesz. No i oczywiście Herb, która odnowi Twoje HP. Proponuje także wypróbować psynergy, masz całkiem ciekawy atak: Quake. Może zrobisz podwójne combo: ty Quake, a Gareth użyje opcji Summon? Bądź jednak ostrożny! Kiedy już pokonasz trójkę uciążliwych przeciwników, przybiegnie



burmistrz, który podziękuje wam za rozwikłanie zagadki. Wkrótce też Ivan pożegna się z Tobą i uda się do miasteczka Lunpa na górę mapy. Ty natomiast idź do domu burmistrza - pamiętaj, że ma dla Ciebie prezent. To Water of Life. Czas na następne przygody, ruszaj więc w drogę. Jeżeli jesteś bogatym wojownikiem, możesz najpierw iść na zakupy po lepszą broń.

Goma Cave:

Jak już zrobisz sprawunki, opuść miasteczko i udaj się daleko, daleko na prawo, za drugi most. Znajdziesz tam jaskinię Goma. W środku skieruj się do góry, gdzie jest zniszczony most. Przeskocz na drugą stronę, przesun kamień blokujący dojście do drabiny i na



koniec wspinaj się po niej. Aby iść dalej, musisz przesunąć głaz po prawej przy pomocy psynergy. Pociągnij łapkę do siebie i droga wolna. Jednak dalej nie będzie tak łatwo. Masz za słabą energię by ruszyć pniak na skale obok wodospadu. Ale zjawi się ktoś, kto Ci pomoże - to Ivan. Przyłącz się także do Twojej ekipy skoro nie może pomóc mistrzowi Hammetowi! To mile z jego strony, zwłaszcza, że bez jego umiejętności nie dojdiesz nigdzie dalej. Kiedy już zepchniesz blokujący wejście do jaskini kamień, użyj psynergy Ivana: Wirlwind, by oczyścić wejście do niej. W środku maszeruj ścieżką, potem przeskocz na drugą stronę wody i skieruj się na dół do schodów. Przejdź przez drzwi, by następnie podreptać w prawo do końca ścieżki i do góry. Zagadnij ludzika, który stoi w koncie, a potem przestaw kamień jak najdalej do góry tak, by móc potem skorzystać z niego przeskakując do stworka wyżej. Wróć teraz trochę w lewo i skręć na dół do wody, przeskocz ją, a za rogiem skorzystaj z drzwi. W komnacie z jeziorkiem w środku idź w lewo, gdzie



przedstań się na brzeg obok i przejdź przez drzwi. Na górze przesun kamień, by zabrać zawartość czerwonej skrzynki (Lucky Medal). Teraz czas zepchnąć kamień na dole ekranu. Gdy go zrzucisz, wróć do sali z wodą, gdzie przeskocz przez nowy kamień. Gdy skorzystasz z pobliskich drzwi, staniesz w pobliżu czerwonego stworka. Możesz go złapać, lecz zanim będzie Twój musisz stoczyć z nim bój. Warto! Gdy już Forge będzie Twój, przeskocz na platformę obok i wyjdź górnymi drzwiami. Podążaj





ścieżką, potem przesun kamień przy pomocy psynergy i maszeruj dalej przed siebie po kamiennej drodze. Kiedy opuścisz jaskinię udaj się do najbliższego miasta.

Bilibin:

Teraz zdobędziesz kolejnego Djinn. W tym celu idź trochę do góry i wspinaj się po schodach po Twojej prawej. Na górze skieruj się na dół i maszeruj po drewnianych palach, aż dojdiesz do ładu. Nie będziesz mógł iść dalej, bo nie będzie doka. Jeśli jednak przyjrzyj się uważnie, przy ścianie jest wejście do jaskini, ale zaspane liśćmi. Musisz zatem użyć psynergy Wirwind Ivana, by dostać się do środka. Tam przesun statuetę i zagadnij stworka. Przyłączy się z przyjemnością, nie musisz o niego walczyć. Następnie opuść tę pieczarę. Teraz udaj się do góry, gdzie trafisz na zamek. Możesz zebrać znajdujące się w



beczkach cenne przedmioty, więc powiesz tam trochę. Potem wejdź przez drewniane drzwi na końcu czerwonego dywanu. Spotkasz tam Lorda McCoya, który usilnie, na razie bezskutecznie, stara się zdjąć kłutwę z Bilibinu. W tym celu wysła dzielnych wojowników do

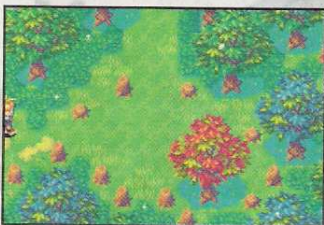


Kolima Forest. Niestety wielu próbowało, jednak żaden nie powrócił. Zaoferujesz więc swoje usługi, jednak ostatecznie nie godzi się on wysłać tam dzieci. Coż, i tak idziesz w tamtą stronę, więc można spróbować mimo to, a i tak do przejścia barykady nie trzeba klucza. Kiedy już wyproszą cię z zamku, porozmawiaj jeszcze z mieszkańcami tej miejscinki i udaj się na mapie na dół, wzdłuż zbocza gór.

Trafisz tak do drewnianej budowli. To Bilibin Barricade. Przejście blokują drewniane skrzynie, więc musisz przesunąć tą z lewej strony do siebie, by móc iść dalej. Kiedy skończysz, idź ścieżką, a jak znów wyładujesz na mapie skieruj się do góry. Przybędziesz w ten sposób do Kolima Forest.

Kolima Forest:

Gdy tylko wejdiesz do środka lasu, rozpocznie się filmik. Dowiesz się z niego, iż chroni cię Twoja Psynergy i dzięki temu nie zamienisz się w drzewo. Masz szczęście. Niedługo potem przemówi do ciebie Król drzew, dołączay



się także jego żona. Niestety umierają, a ten las wraz z nimi... Kiedy skończysz rozmowę, udaj się na górę, wrzuc pal po prawej do wody, przeskocz przez niego, a następnie skieruj się w lewy górny róg na ścieżkę. Zagradzający drogę pal omiń dołem, a zajmij się następnym, którego spotkasz. Pchnij go na dół i udaj się na górę, ścieżką w lewo i ponownie do góry. Dostaniesz się tak na polanę. Jednak by iść dalej musisz poprzepychać pale, bowiem most jest zerwany i nie da się inaczej przedostać na drugą stronę. Najpierw przesun ten po prawej do środka, przedostań się do tego wyżej i przemieść tego, co ostatnio na jego dawne miejsce. Teraz spokojnie możesz przesunąć do góry pal, do którego przed chwilą wędrowałeś. Jeszcze tylko pchnij tego na dole i wróć do pierwszego, by umieścić go w wodzie. Wreszcie przeskocz na drugą stronę i wspinaj się po schodach. Ścieżka poprowadzi cię w prawo do ogromnego jeziora z tamą. Obok niej znajdziesz przełącznik - użyj go, a cała woda wypłynie. Zejdź na dół i przepchnij dwa poziome pale do góry, a pionowe w prawo. Teraz ten na górze przetransportuj na dół, pal pod nim w lewo, by ostatecznie poziomy słup na samej górze umieścić niżej. Utworzyłeś w ten sposób ścieżkę do skrzyni. Najpierw jednak ponownie przełącz przełącznik, by woda powróciła. Przedostań się do kufra, weź Fur Coat i jeszcze raz przełącz dzwignię. Teraz



zbudujemy drogę do przejścia po drugiej stronie jeziora. W tym celu przepchnij dwa poziome pale do góry, a ten po prawej w lewo. Teraz jeszcze poziomy słup po lewej na dół i gotowe. Wpuść z powrotem wodę i idź po tej osobliwej ścieżce dalej. Dotrzesz do dwóch ogromnych drzew... czy to nie te, z którymi rozmawiałeś na początku Kolima Forest? Tak, czy siak wejdź po liściach do jaskini w drzewie, na którym jest twarz mężczyzny.

Tret Tree:

W środku idź na górę i wspinaj się po zielonych liściach wyżej. Zejdź następnie na dół i przeskocz po trzech żółtych liściach na drugą stronę. Po prawej jest wyjście - skorzystaj z niego. Wyszleśles właśnie na zewnątrz drzewa. Fajna



sprawa z tym odsłaniającym drogę radarem. W każdym razie dalej udaj się



po gałęzi w prawo, by na jej końcu wspiąć się po pnączach. Jeszcze w lewo i znów jesteś w drzewie. Idź po diament



w lewym górnym rogu - odnowi Twoje PP. Niestety, żółte liście są jednorazowe, więc gdy spróbujesz wrócić, to

spadniesz na dół. W związku, z czym będziesz musiał znowu wspiąć się wyżej, by udać się do czerwonego kufra i znów niżej. Jak skończysz, możesz wreszcie wspiąć się po kłaczach w prawym górnym rogu piętro wyżej. Tu skieruj się na dół ekranu, a następnie w prawo do następnego bluszczu. Zanim jednak dotrzesz do środka drzewa, możesz złapać dzikiego Djina. Siedzi sobie na końcu gałęzi tuż obok wejścia. Jeśli ucieknie podczas walki - pamiętaj żeby być w pełni sił nim ją rozpocznesz, wejdź do drzewa i wróć do miejsca, gdzie spotkałeś zwierza. Teraz dokończ dzieła. Jak już go złapiesz, jeszcze raz wróć do środka. Tym razem jednak wskocz na żółty liść, a potem na ten już zużyty. Gdy spadniesz na dół maszeruj w



lewo i na zewnątrz. Wspinaj się tam po lianach i wróć do środka. Wszedłeś do komnaty, z której ostatnio spadłeś, ale od drugiej strony. Teraz musisz wskoczyć na najniższy liść, potem na ten po prawej i ten wyżej, by znowu iść w prawo i ostatecznie w lewo. Dostaniesz się w ten sposób na samo dno. Podejdź teraz do górnej ściany i porozmawiaj z Trettem. Będzie chciał z Tobą walczyć, ale spokojnie możesz spróbować swoich sił - na pewno wygrasz. Kiedy skończysz, udaj się na zewnątrz i do jeziora. Obok niego skreć w lewo i ześliznij się ze skarp na dół. Teraz możesz opuścić ten las. Maszeruj więc na dół, a kiedy znajdziesz się na mapie wróć do miasta Bilibin, czyli do tego po lewej lekko na dół. Odnów swe siły w Inn, zakup lepszą broń i wyrusz w nową podróż. Tym razem obierz kierunek na górę mapy. Przepraw się przez most i podążaj ścieżynką aż do wejścia do góry, to Bilibin Cave Entrance.

Bilibin Cave Entrance:

Podejdź do ściany pod którą rośnie małeńka jeszcze roślina i daj Caretowi ziemnego Djina - Flinta. Dzięki temu otrzyma on dodatkową psynergy: Growth. Użyj jej na kwiatku, a urośnie taki duży, że będziesz mógł się po nim wdrapać wyżej. Przejdź na górę i przeskocz nad przepaścią na prawą jej



- 1 - Vale
- 2 - Sol Sanctum
- 3 - Vault
- 4 - Gnome Cave
- 5 - Bilibin
- 6 - Bilibin Barricade
- 7 - Kolima
- 8 - Kolima Forest
- 9 - Bilibin Cave
- 10 - Mercury Lighthouse
- 11 - Imil
- 12 - Fuchin Temple
- 13 - Kolima Bridge
- 14 - Xlan
- 15 - Mogall Forest
- 16 - Alpine Crossing
- 17 - Altin
- 18 - Lamakan Desert
- 19 - Lama Temple
- 20 - Kalay
- 21 - Tolbi
- 22 - Atmiller Cave
- 23 - Gondovan Cave
- 24 - Lunpa
- 25 - Gondovan Passage
- 26 - Suhalla
- 27 - Suhalla Desert
- 28 - Venus Lighthouse
- 29 - Lalivero
- 30 - Babi's Lighthouse



stronę. Następnie ześliznij się tuż obok wejścia do pobliskiej jaskini i wejdź do jej wnętrza. To Bilibin Cave i jej górne wejście. Idź do skrzyni i weź z niej miecz. Wybierz rozsądnie kogoś do ofiarować, gdyż jest dość potężny. Gdy skończysz ześliznij się na dół pobliskim zjazdem i idź w lewo, do góry i w prawo. Dojdiesz do przejścia, za którym znajdziesz pomieszczenie z bryłami lodu oraz pochodniami. Odszukaj dwie, które otoczone są białymi kropkami - to znak, że można je przesuwac. Przenieść zatem tę z prawej do pobliskiego słupa lodu, a stopi go co pozwoli ci iść dalej. Następnie wejdź po schodach i zabierz ze skrzyni niespodziankę. Teraz wyjdź na zewnątrz. Przejście do mapy znajdziesz na dole od pochodni, którą ruszałeś. Znalazłeś się właśnie w śnieżnej okolicy, aby dotrzeć do najbliższej wioski musisz iść w lewo, wzdłuż zbocza gór.

Imil:

Miasteczko jest całe w śniegu i lodzie. Nic dziwnego, że wszyscy jego mieszkańcy zachorowali! Trzymaj się zatem ciepłutko. Najpierw zdobądź skrzynię w najbliższym domu, a



następnie tę koło drzewa. W tym celu wejdź na lód i przepraw się na drugą stronę. Przejdź do kolejnego wejścia na ślizgawkę i zaczynamy zabawę. Przedostać się na drugi brzeg nie jest wcale łatwo. Musisz odpowiednio się ślizgać, by móc to zrobić, a więc rób to tak: prześliznij się do przeciwległej strony, potem do góry, w lewo i ponownie do góry. Teraz w lewo, do góry, w prawo i znów do góry, jeszcze raz w lewo oraz na dół. Na nowo w lewo, do góry i ostatecznie w prawo na drabinę. Huh, wreszcie. Złap co Twoje i pędź na ląd po lewej. Wdrap się po schodach, przepelznij przez most i skieruj się do bałwana. Przy pomocy psynergy - move, przetransportuj go na lód i wykorzystaj jako odbijacz.

Ponownie wejdź na lodowisko i odbijając się od kamieni i owego bałwana wejdź do Imil Falls Cave, spotkasz tu kolejnego Djina, który przyłączy się bez walki. Teraz wejdź do budowli z wielkimi wrotami po lewej i porozmawiaj z dziewczynką, która się tam krząta. Teraz wróć do domu, który stoi najbliżej wejścia. Spotkasz tam Mię, która uleczy staruszkę. Wkrótce jednak szybko wybiegnie, proponując udać się za nią. Twój cel to niebieska latarnia morską, która nazywa się Mercury Lighthouse.

Mercury Lighthouse:

Gdy tylko wejdiesz do środka zauważysz Mię. Próbuje dostać się do wnętrza budowli, ale posąg zagraża drogę. Może przesuniesz go przy pomocy psynergy? Gdy już to zrobisz, udaj się za dziewczyną, by tym razem pokonać jaszczurę, broniące przejścia. Nie jest trudna, a za nią droga wolna. Idź więc przed siebie, przejdź przez drzwi, wejdź po schodach na górę i maszeruj korytarzem. Znowu spotkasz Mię, gdyż i tym razem potrzebuje pomocy. Przesuń więc statwę, a w zamian za to przyłączy się ona do Twojej dzielnej drużyny. We czwórkę będzie wam rażniej. Możesz już



iść przed siebie. Min komnatę z wodospadami i zajmij się nurami w następnej. Należy przepchnąć wolne części tak, by woda mogła swobodnie przebiec nie przepływać. Potem skorzystaj ze schodów i wróć do miejsca, gdzie przyłączyłeś rurę. Pchnij ją z powrotem na poprzednie miejsce i spokojnie zajmij się już kufrem. Zabierz co jest w środku i udaj się do komnaty na dół ekranu. Przeskocz nad przepaścią i maszeruj do statuy, którą należy przepchnąć na przycisk otwierający pobliskie drzwi. Jak skończysz, ześliznij się na dół i przejdź do nich podziemnym tunelem. Teraz jeszcze jeden zjazd i... spadniesz w sam środek jeziora. Przeskocz do popiersia i wykorzystaj Ply - psynergy Mił. W ten sposób będziesz mógł chodzić po



wodzie, ale będziesz miał tylko cztery skoki. Przedostan się zatem na ląd i przejdź przez drzwi. Po prawej stronie przeskocz z kamienia na kamień i skieruj się na dół. Przeszedłeś tak przez wodospad. W kącie znajdziesz skrzynię, lecz to podstęp, gdyż w rzeczywistości to Mimic. Będziesz musiał z nim walczyć jeśli chcesz zdobyć jakąś nagrodę. Kiedy skończysz wróć do poprzedniego pomieszczenia i skieruj się do drzwi na



gorze. Przeskocz tu na kamień po prawej i kicaj tak trzymając się stopni - tylko tych mrugających, najbliższej ściany. Potem przejdź korytarzem, znowu skocz, by ostatecznie zdobyć skrzynię. Niestety musisz zrobić jeszcze jedno takie kółko, lecz gdy skończysz się korytarz, skacz na dół. Za kolejnymi drzwiami znajdziesz pomieszczenie z trzema wodospadami. Skorzystaj z tego po środku. Następnie idź przed siebie aż do sali z rurami. Przepchnij do góry najpierw tą na samej gorze, potem tą niżej i na końcu w



prawo tą pionową. Teraz basen, który mijales wypelnij się wodą. Przeskocz na jego drugą stronę i idź na górę, aż do następnych rur. Teraz przy pomocy plującej wodą rury należy przepchnąć statuu do dziury. W tym celu przejdź schodami przy górnej ścianie i pchnij kawałek rury tak, by przetoczył się do wodociągów na przeciwko. Następnie tę samą rurę ponownie przepchnij dwa razy. Jeszcze tylko tę poziomą na dół i możesz wreszcie włączyć wodociąg, który przepchnie figurkę - przesun kawałek pionowej rury w prawo. Gdy statua spadnie piętro niżej, umieść ją na pobliskim guziku i przejdź przez drzwi.



Jeśli chcesz nagrodę z czerwonego kufra - przepchnij jeszcze trzeci posąg, a otworzy się przejście. Tam ją znajdziesz. Teraz zjeżdż po drabinie i wdrap się po tej obok. Użyj psynergy: move, by przesunąć figurkę, a następnie w pomieszczeniu z rurami umieść wolny kawałek tak, by utworzył się wodociąg. Woda uderzy w ścianę i odkryje przejście do dalszych komnat. Pierwszą będzie sala z wodospadami. Wejdź w czwarty, a znajdziesz Djinna, lecz niestety nie przyłączy się bez walki, ale warto go jednak schwycić, więc może spróbuj? Teraz udaj się do wyjścia i maszeruj korytarzami aż do jeszcze jednej komnaty z wodospadami. Wejdź do ostatniego, a następnie przesun statuu i skorzystaj z otwartego w ten sposób przejścia. Znowu idź korytarzem. Na jego końcu znajduje się pomieszczenie z tęczą. Użyj PIV, psynergy Mii, a otworzy się tajemne przejście na szczyt wierzy. Teraz wejdź ponownie w wodospad - znajdziesz się w Lighthouse Aerie. Zabierz fioletowy kamień i przepraw się skacząc po kamieniach na ląd po lewej. Zanim jednak wejdiesz po schodach, ustaw Djinna na set, najlepiej wszystkie (naciśnij B, wybierz okno z



Djinem i guzikiem R zmień standby na set), bowiem czeka cię za chwile ciężkie starcie ze starym znajomym. O rety! To znowu Saturos i Menardi... wciąż więżą Jennę i Kradena. Cóż, tym razem nie pozostaje nic innego jak zmierzyć się z nimi. Oby tylko się udało... Pamiętaj, żeby przede wszystkim używać opcji summon i przywoływać najpotężniejsze Djinny. Mię zaś wykorzystaj do leczenia swoich towarzyszy i siebie, bo tylko jej PP się odnawia. Kiedy już uda ci się zniszczyć Saturosa, pojawi się Alex i uratuje go. To nagroda za to, że tak się namęczyłeś? Tak czy siak, trzeba ruszać dalej, skorzystaj zatem z windy, a gdy już znajdziesz się na dole, podejdź do fontanny i użyj pustej buteleczki (naciśnij B, wybierz opcję z kufelkiem i użyj wybraną rzecz), którą zabrałeś z Imil. Napelni się wodą i wówczas będziesz mógł wrócić do wioski.

Odwiedź dom z wielkimi wrotami - tam, gdzie można uleczyć pokonanych w walce. Po krótkim filmiku będziesz mógł tego dokonać. Teraz kiedy już wszyscy mają siły, trzeba ruszyć w dalszą drogę, więc skieruj się do Kolima Forest. Pamiętaj, że Tret nie dał rady odczarować zruconej na mieszkańców kłatwy? Teraz możesz mu pomóc zanosząc wodę z fontanny w Mercury Lighthouse. Musisz zatem wrócić do Bilibin Cave - ścieżka sama cię poprowadzi, a następnie na mapie skierować się na prawo. Idź po wydeptanej ścieżce, omiń Bilibin i maszeruj wciąż przed siebie. Przejdź przez Bilibin Barricade, a za mostem skieruj się na górę. Przejdź przez Kolima Forest, a na jego końcu daj Tretowi Hermes' Water. Teraz wszyscy, którzy byli drzewami stali się na powrót ludźmi! Spisałeś się na medal! Jeżeli nie masz



ochoty włączyć się po tym lesie, możesz użyć psynergy: Retreat, by znaleźć się u jego wejścia. Gdy pojawisz się na mapie, skróć w prawo do miasta Kolima, które pomogłeś odczarować. Znajdziesz tam Djinna.

Kolima:

W miasteczku, za ogrodzeniem siedzi sobie Djin. By go zdobyć musisz stanąć dokładnie za domem, z którym graniczy plot i wejść do niego. Znajdziesz się w ten sposób w tajnym pomieszczeniu, które prowadzi do podziemnego tunelu. Na jego końcu jest drabina, a za nią już



tylko zwierzak. Przyłączy się bez walki. Możesz sobie pozwiedzać tę miejscowość, a jak już skończysz udaj się z powrotem do Bilibin.

Bilibin:

Na początek idź prosto do lorda McCoya. Niestety żołnierze zaarrestują cię, ale nie



obawiaj się, lord pragnie jedynie wynagrodzić cię za pomoc. Pozwoli wybrać ci coś ze swojego skarbca. W skrzyniach znajdują się: Vial, Potion, Psy Cristal i Water of Life. Sam zdecyduj, co chcesz zabrać. Kiedy już wejdiesz w

posiadanie nagrody, wyjdź z zamku i ponownie skieruj się do miasta Kolima. Tym razem jednak nie wchodź do środka i maszeruj po ścieżce aż do Kolima Bridge. Powiadom strażnika mostu o zamiarze przekroczenia rzeki, a opuści kładkę. Jeszcze trochę marszu i znajdziesz się przy kolejnym miasteczku. To Fuchin Temple.

Fuchin Temple:

Kieruj się na górę, po schodach do samotnego budynku z niebieskim dachem. W środku zastaniesz medytującego mężczyznę, z którym nie



da się pogadać. Cóż, zamiast pytać spróbuj poczytać w jego umyśle przy pomocy Mind Reader Ivana. W tym celu użyj przycisku Select i wybierz pożądaną opcję. Master Nyunpa zdecyduje się



wówczas na kontakt z Tobą i pośle cię na test do Mogall Forest. Zanim jednak opuścisz ten przybytek, przeszukaj znajdujące się tam dzbany - ukrywają Unicorn Ring. Teraz zjeżdż na dół i wskocz na piekły w wodzie. Zagadnij ludzika stojącego pod wodospadem, a przepuści cię i będziesz mógł wejść do groty.

Fuchin Falls Cave:

W prawym rogu znajduje się skrzynia. Ale jest to tak na prawdę Mimic, więc zastanów się, czy chcesz się z nim zmierzyć. Aby przedostać się na drugą stronę wejdź na pływający pał i wciśnij kierunek do góry. Maszeruj cały czas w tamtą stronę, by następnie poprzekakiwać po piekach do drzwi po lewej. Wejdź na górę i idź korytarzem przed siebie. W fioletowej komnacie znajdziesz tajemną ścieżkę. Nie widać jej, ale znajdziesz ją na końcu tej skarpy po prawej stronie. Idź w tym kierunku, potem do góry, znów w prawo i ponownie do góry, do drzwi. Na końcu ścieżki ześlizgnij się na dół i przejdź przez drzwi pośrodku. Za wodą znajdziesz skrzynię, a w niej Orb of Force. Przeskocz do niego, zabierz i wróć do poprzedniej sali. Maszeruj przed siebie, aż do komnaty z pniakami w wodzie, gdzie skorzystasz z





drzwi po lewej. Gdy ponownie dotrzesz do fioletowego pomieszczenia ze smokiem skorzystaj ze schodów na dół, gdzie przepraw się przez wodę do czerwonej skrzyni. Znajdziesz tam Arctic Blade, proponuje od razu się w niego uzbroić. Teraz wróć do poziomej deski i przepłyn na dół. Wejź w zagłębienie, a znajdziesz się w kolejnym pomieszczeniu. Idź przy lewej ścianie do pływającej deski i przepraw się na drugą stronę, by przejść korytarzem. Zanim znajdziesz się w pierwszym pomieszczeniu tej jaskini. Przepłyn na drugi brzeg i wejź w



znajdujące się tam drzwi. Omijaj kolce z daleka, i znów pobaw się z pływającymi deskami. Najpierw przepłyn na dół, potem tą po lewej przepchnij pod ścianę i wróć poprzeczną na ład. Teraz przeskocz na pniak i deskę, by ostatecznie przedostać się na brzeg po prawej. Możesz złapać Djinna, ale musisz z nim



walczyć. Potem wskocz na deskę na dole i przepłyn na górę. Tu skorzystaj z tych dwóch na górę, by następnie przestawić tę po prawej. Teraz wróć na dół na nogach i przesunij belkę na górę w tym kierunku. Możesz się już dostać do drzwi po lewej. Zejdź po schodach na dół i zabierz Dragon Eye. Wróć wyżej i przejdź przez drzwi na górę. Za nimi jeszcze trochę do góry i oddaj smokowi oczy. Możesz już opuścić podziemia - zadanie wykonane. Użyj Retreat i wróć do Mistrza Nyunpy. Dowiesz się tam, o zdobytej mocy, która pozwoli Ci widzieć potwory w lesie. Musisz po prostu podążać za nimi, bowiem one znają go bardzo dobrze i nie zgubią się tam. Skieruj się zatem na dół mapy.



Mogall Forest:

Gdy tylko znajdziesz się w lesie, spotkasz zielonego stwora. Wskocz do drzewa, jednak gdy tylko użyjesz na nim Force (w tym celu musisz equipnąć Orb of Force) pojawi się znowu i pójdzie sobie na dół. Podąż za nim, lecz nie próbuj ponownie używać Force na podobnych drzewach, bo będziesz musiał walczyć ze znajdującymi się tam zwierzętami. Zajmij się za to dragami. Pionowy pchnij w



prawo, a potem manewruj tym niżej tak, by z powrotem móc przetransportować pionowy na stare miejsce. Teraz poziomy umieść w wodzie i przeskocz na drugi brzeg. Wypłosz z drzewa zielonego potwora i idź za nim. Gdy dojdiesz do polany z dwoma takimi pniakami, uderz w ten po lewej i znowu śledź zwierzaka.



Przed mostkiem skręć w prawo i stań nad palem. Przy pomocy psynergy: move przesun kamień, potem pchnij drzewo i to następne również. Teraz pal pionowy popchnij w prawo, a poziomy na dole do góry. Wreszcie zepchnij do wody pionowy, by móc dostać się do drzewa z potworkiem. Idź za nim, jednak może wcześniej złapać Djinna? Zielony ludzik poprowadzi cię do następnego drzewa, a potem w lewo do kolejnej polanki. Uderz w środkowy pniak i udaj się za nim na dół. Przejdź przez most, przestaw kamień za pniakiem, by wepchnąć drzewo do wody. Wystrasż



potwora i skieruj się w lewo, gdzie trzymaj się brzegu. Poprzedzają ci stojące ci na drodze pniaki i ostatni umieść w wodzie. Znow użyj Force i



maszeruj na dół. Przejdź przez kładkę i wykurz z dziupli zieloną istotę. Nie da się? To idź na dół przez mostek. Uważaj jednak, bowiem nim go przekroczyś czeka cię spotkanie z Killer Ape. Wygląda groźnie? W rzeczywistości jednak taka nie jest. Należy jedynie używać Djinnów i wszystko będzie dobrze. Jeśli ją pokonasz dostaniesz 1500 monet. To już ostatni etap wędrówki przez Mogall Forest, jesteś już u jego wyjścia. Na zewnątrz, czyli na mapie pójź w lewo, przez most i do miasteczka.

Xian:

Pierwszy napotkany budynek to Inn. Odpocznij tam, a gdy już nabierzesz sił udaj się na górę, w miejsce, gdzie przechadza się dziewczyna. Zagadnij ją, a następnie stań pod dzbankiem przy



prawej ścianie. Gdy panienka zbliży się do ciebie, ponownie powiedz coś do niej, a rozleje wodę. Po co ci to? Otóż jeśli teraz na kaluży użyjesz Frost Mii, zbudujesz słup lodu, na który wskoczysz z podwyższenia i w ten sposób dostaniesz się do Djinna. Teraz wejdź do budynku na tym poziomie. W prawym



górnym rogu stoi pień otoczony białą linia. Stań na niej i użyj Force - przewróć w ten sposób pniak,



wzbudzając powszechne zainteresowanie. Pojawi się wkrótce Master Feh wraz z córką Feizhi i rozpoczną rozmowę. Potem dziewczyna ucieknie szukać Hasu, a mistrz zainteresuje się Twoimi umiejętnościami i będziesz musiał mu pokazać jak powalasz pniaki. Potem będzie długo mówił o Chi i o tym jak jej używać. Jak skończy opuść Xian i udaj się na górę mapy. Za lasem i mostem trafisz na wysepkę, z której nie będzie można iść dalej. Przyszedłeś tu jednak by złapać Djinna, więc pokręć się po niej i złap go. Będziesz musiał walczyć, ale jak zwykle warto. Kiedy będziesz miał go już bezpiecznie u siebie, wróć przez las i skręć za nim w lewo, następnie przekrocz most i udaj się w lewo do

przejścia między górami. To Alpine Crossing. Spotkasz tam Feizhi, ale po krótkiej wymianie zdań zostawi ci w spokoju. Możesz zatem udać się do skrzyni. Najpierw jednak użyj psynergy Frost na kaluży i Growth na zielonej roślinie pod ścianą. Teraz wspinaj się po niej wyżej i ześlizgnij do lodowego słupa. Przeskocz na drugą stronę i zabierz niespodziankę z kufra. Teraz wróć na dół i maszeruj na ścieżkę obok drewnianej tabliczki. Gdy znajdziesz się na mapie, po lewej stronie zauważysz miasto. To Altin.

Altin:

Gdy będziesz już w środku, na początku przesun pierwszą napotkaną statuetkę przy pomocy Move i zabierz Psy Crystal ze środka jaskini. Później proponuje udać się do Inn, by chwilę odpocząć i nabrać sił na dalszą wędrówkę. Gdy się wypiszę, opuść ten przybytek i skorzystaj z drabiny tuż obok zajązdu. Idź cały czas na dół. Zwróć uwagę na wodę po lewej! Przecież tam są zalane domy! Na końcu drogi jest jaskinia, a gdy uciekniesz do niej stworek - wejdź do środka. To Altin Peak. Maszeruj korytarzem, aż do ponownego spotkania ze stworkiem. To dobry przewodnik, więc od tej pory będziesz go śledził. Wskocz zatem po drabinie na górę, potem przez słup lodu i dalej w





lewo. Podejdź do potworka i naciśnij A - rozpocznie się walka. Najbardziej opłaca się używać ogniowych ataków, bowiem Twój przeciwnik jest wodnym stworzeniem. Kiedy go pokonasz, zejdź po drabinie i stwórz słup lodu z kaluży. Przeskocz na drugą stronę i wyjdź z grotu. Zauważyłeś, że poziom wody opadł? Zejdź niżej po drabinie i idź przed siebie, a następnie wejdź po torach do kopalni. Maszeruj po nich długo, aż do jeziora. Po lewej stronie znajdziesz takiego samego potworka jak ostatnio. Idź więc w tamtą stronę, ale by się do niego dostać musisz skorzystać z



wagonika (wciśnij przy nim A). Zanim jednak tam wskoczysz, przesun dźwignię, by tory ustawiły się odpowiednio. Teraz do stwórka i przygotuj się na walkę. I znowu tak jak ostatnio, najcenniejsze są uderzenia ogniem. Kiedy już go pokonasz poziom wody opadnie jeszcze niżej. Teraz jeszcze wskocz do wagonika, a gdy z niego wysiądziesz w prawo do drabiny. Na dół wejdź po torach i idź przed siebie, a następnie wejdź po torach do kopalni. Maszeruj po nich długo, aż do jeziora i wskocz do wagonika, który mijales wcześniej. Gdy skończysz przejażdżkę, przejdź przez pobliskie drzwi i idź korytarzem zgodnie z tym jak cię prowadzi. Nie ruszaj skrzyni po lewej - to Mimic. Przed nią skręć na dół, a kiedy znajdziesz się w komnacie z drabiną, za nią na nią wejdź, stwórz słup lodu z kaluży. Następnie wejdź na górę i przeskocz po lodzie na drugą stronę, wejdź przez drzwi. Zejdź po drabinie i idź w lewo. Użyj Frost na kaluży, lecz nie wchodź jeszcze na górę. Brnij ciągle w lewo i dopiero tam wespnij się na podwyższenie, by przełączyć zwrotnicę. Teraz wróć do poprzedniej drabiny i idź do wagonika. Wskocz do środka i przejdź się na spotkanie z potworkiem plującym do



wody. Jak zwykle zaprosz go na arenę i zlej. Teraz możesz opuścić podziemia przy pomocy Retreat i udać się do Inn w celu regeneracji sił. Potem zejdź na sam dół miasteczka i wkrocz do jaskini. Idź cały czas po torach, na rozstaju skręć w prawo. Długo maszeruj ich śladem, a gdy



się skończą podąż na ścieżką na dół. Po lewej stronie znajdziesz skrzynię z Lucky Medal w środku. Jak już go zabierzesz skieruj się w prawo, na rozstaju dalej w prawo i zgodnie ze ścieżką do drzwi. Za nimi po prawej stronie znajdziesz kalużę i kamienny słup. Przesuń go najpierw przy pomocy Move w lewo, a potem użyj Frost na kaluży. Teraz wespnij się po drabinie na górę pomieszczenia, przełącz zwrotnicę i przeskocz przez dopiero co stworzone przejście. Skorzystaj z wagonika, a gdy wyrzuci cię po prawej stronie komnaty, ponownie się nim przejdź. Po przeciwej stronie idź na dół do Djinna. Walcz z nim, a jak skończysz, wróć do wagonika. Na końcu trasy skieruj się w lewo i zamroź kalużę, tę następną trochę dalej również. Cofnij się teraz do drabiny i wdrap się na górę. Maszeruj do drzwi, a w nowym pomieszczeniu kieruj się w lewo i na dół korytarzem. Za kolejnymi drzwiami skręć na górę i slalomuj wśród kamieni do pieńka. Uderz w niego Force, a spadnie gigantyczny głaz, przed którym oczywiście uciekniesz, lecz robi ogromną dziurę w podłożu. Zejdź po drabinie na dół, ześliznij się jeszcze niżej



i skorzystaj z zepsutych torów jak ze stopni na dół. Maszeruj tam w prawo, ale zasejwuj grę w tej okolicy, bowiem zbliża się czas na spotkanie z bossem! To największy z dotychczas spotkanych wodnych potworów. Za nim się z nim zmierzysz proponuję ustawić Djinny na set (naciśnij B, wybierz okno z Djinem i guzikiem R zmień standby na set). Gdy walka się rozpocznie użyj najpotężniejszych Djinnow, najlepiej tych z 4. Gdy już skończysz się ich siła, użyj psynergy. Zauważyłeś, że masz teraz bardzo potężne ataki? To dlatego, że przed chwilą użyłeś takich mocnych Djinnow. Jak skończysz tę potyczkę, pod ścianą znajdziesz skrzynię z Lifting Gem w środku, który pozwoli ci unosić ciężkie przedmioty. Użyj Retreat, by wydostać się z podziemi i odpocznij w Inn jeśli chcesz. Potem jednak znowu wkrocz do kopalni przez najniższe wejście. Na rozdrożu idź prosto i użyj Lift na kamieniu (Equip Lifting Gem). On... lata... Fajnie! Teraz jednakże maszeruj przed siebie, potem w lewo i do góry do

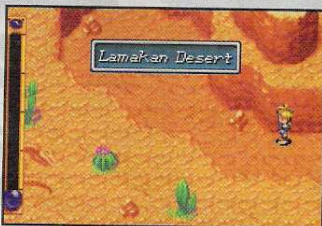
kolejnego glazu. Podnieś go i kieruj się do przodu korytarzem. Dojdiesz tak do głównej mapy, na której skręć do wioski po lewej.

Lama Temple:

Idź przed siebie, przez most i po schodach na podwyższenie. Możesz zabrać fioletowy kamień uzupełniający PP jeśli chcesz. Następnie wejdź do budynku i porozmawiaj z Master Hama. Twoja rozmówczyni najwyraźniej przewiduje przyszłość. Wiele rzeczy i podobnie jak Ivan jest adeptem Jupitera. Może dlatego chce go nauczyć nowej umiejętności: Reveal, która pomaga widzieć ukryte przejścia, zaczarowane przedmioty itp. Fajna sprawa, dlatego zanim pójdziesz za Feizhi i Master Hama wypróbuj ją w prawym rogu miasta. Przeskocz przez rzeczkę i użyj Reveal - zobaczysz świat w zupełnie innych barwach! Zabierz ze skrzyni Water of Life i opuść wioskę. Kieruj się w prawo do Alpine Crossing. Lecz niestety, droga zawalona jest kamieniami... Może wypróbuj nową umiejętność? Tajemne przejście znajdziesz w niszy. Przedostań się nim do znajomych po drugiej stronie i użyj Lift na kamieniu, który przyniósł Hasu. Gdy tylko go uwolnisz, nagle znajdziesz się znowu w Lama Temple. Kiedy skończą się podziękowania znowu wyjdź na mapę, lecz tym razem idź na dół.

Lamakan Desert:

Uff.. jak gorąco.. w końcu jesteś na pustyni, można się było tego spodziewać. Tym razem jednak to ciepło znacznie utrudni ci grę, bowiem po lewej stronie znajduje się termometr. Gdy temperatura sięgnie szczytu, zabierze wszystkim Twoim kompanom 1/4 energii! Aby do tego nie doszło, najlepiej nie chodzić po piasku i odpoczywać w oazach z wodą, a znajdziesz je przy pomocy Reveal. Pierwszą taką odkryjesz w miejscu, gdzie kamienie tworzą okrąg. W jego środku będzie basen, w którym się wykapać aby wrócić do zdrowia. Teraz znowu przed siebie, a na pierwszym skrzyżowaniu skieruj się do góry, do kolejnego ukrytego basenu. Gdy nabierzesz sił maszeruj ciągle do góry i skręć w prawo. Nie korzystaj z kręgu kamieni, bowiem w ruchomych piaskach czai się stwór, z którym przyjdzie ci się zmierzyć jeśli znajdziesz się w pobliżu. Idź więc dalej, do kolejnej oazy. Za chwilę dotrzesz do planszy z dużą ilością wolnej przestrzeni. Kieruj się tam w lewo, zabierz ze skrzyni w oazie Potion, a w następnej po lewej ochłodź się. Teraz skieruj się do góry, a za skalą skręć w lewo i na dół, a potem do kąpieli w kręgu kamieni po lewej. Za nim opuścisz tę okolicę udasz się jeszcze po Djinna. Musisz w tym celu maszerować do góry, potem w prawo do samej ściany i na dół. Na dwóch kręgach kamieni obok siebie użyj Reveal, a w tym po lewej znajdziesz upragnionego zwierza. Nie będzie stawiał oporu. Wcale mu się nie dziwię, bo kto w taki



gorąc ma siłę walczyć? W każdym razie czas stąd wyjść. Idź do góry i w lewo, przejdź przez wąskie przejście między skalami, a znajdziesz się w kralinie wodospadów... piasku. Przebrnij przez nie w lewo, za drugim zaś maszeruj wąwozem aż do ślepego zaułka. Użyj tu Reveal, a odkryjesz tajne wejście do jaskini. Przejdź korytarzem na jej koniec, by maszerować ciągle w lewo. Na końcu również będziesz musiał wykorzystać



Ivan's Earth Power rises by 30!
Bobik summons Tiamat!

Reveal, lecz tym razem nie zobaczysz wejścia do grotu lecz Manticora! To boss, więc z nim przystapiesz do walki (A), dobrze się do niej przygotuj i nie zapomnij zasejwować gry. Ustaw Djinny na set i wyleć wszystkie obrażenia. Gdy będziesz gotów przystąp do ataku. Na początku starcia przyzwij oczywiście najsilniejsze zwierzątki, potem zaś używaj psynergy: Plasma, Ragnarock, Fireball itp. Mię znowu potraktuj jako lekarza i przede wszystkim wykorzystuj



Mia's HP is fully restored!
Garet summons Thor!

jej Ply. Dodatkowym utrudnieniem jest fakt, że przeciwnik ma dwa uderzenia na turę, lecz jest do pokonania. Kiedy już się go pozbedziesz, wejdź do tunelu i wyjdź na mapie świata. Idź trochę do góry, przez mostek i na wyspę gdzie spotkasz



Djinna. Następnie kieruj się na dół do mostu, przepraw się i maszeruj w lewo do kolejnej wioski.

Kalay:

W miejscinie na początek proponuję odwiedzić Inn (zauważyłeś, że usługi tu cały czas drożeją?), a następnie sklepy z bronią i zbroją. Wybierz najlepsze modele i udaj się do góry, do zamku

odwiedzić lorda Hammeta. Lecz niestety straż nie zechcą cię przepuścić, ale zaraz! Przecież Ivan jest jego poddanym! Dzięki niemu uda ci się wejść do środka. Jednak zamiast rozmowy z Lordem,



czeka cię pogaduszka z Lady Layaną, bowiem Lord Hammet nie powrócił jeszcze z niewoli u złodziei. Kiedy skończycie, opuść zamek i udaj się do Inn, by pogadać z wszystkimi turystami. Teraz wyjdź z miasteczka. Niestety, lecz zanim to zrobisz, musisz wysłuchać rozmowy przewodnika wycieczki z jej uczestnikami. Jest dość długa, ale widać niezbędną do dalszej gry. Kiedy skończą



plapać wyjdź na mapę i skieruj się do góry, do Vault.

Vault:

Idź do schodów w lewym, górnym rogu miasteczka i maszeruj w kierunku przeciwnym do wskazówek zegara, aż do wierzy. Na jej szczycie zadzwoni dzwon. Czy zauważyłeś, że Djin wyskoczył z krzaków i siedzi teraz na skałach po prawej? By go zdobyć musisz wrócić się do cmentarza - obok grobów siedzi psiak. Użyj tu Reveal i skorzystaj z drabiny prowadzącej do Vault Cave. W środku maszeruj w lewo i do góry, ale skrzynię po prawej zostaw w spokoju - to Mimic. W pomieszczeniu z wodą wejdź przez drzwi po prawej na niższy poziom. Musisz przesunąć pochodnię na płytkę z symbolem ognia, by móc iść dalej. Gdy otworzy się przejście, przejdź przez drzwi i maszeruj do góry komnaty.



Użyj Wirlwind Ivana na roślinach blokujących tajne wejście i zajrzyj do środka. Znalazłeś właśnie skrzynię z Vambrace w środku. Użyteczna sprawa, gdy jest wyposażona. Teraz wróć do poprzedniej sali i zejdź po drabinie, by zamrozić wszystkie kaluże, z wyjątkiem tej najbardziej po prawej. Jak skończysz wróć wyżej i wejdź na słupki lodu po lewej stronie drabiny. Przejdź przez drzwi po drugiej stronie i skorzystaj z drabiny po lewej. Potem wdrap się po tej obok i idź na dół ekranu do wyjścia.

Następnie w prawo do schodów, by za nimi przełączyć przełącznik. Wówczas woda wyleje się, a ty wróć do komnaty wcześniej i udaj się do drzwi na dole. Za nimi do kolejnych, gdzie przepchnij pochodnię z płomieniem na płytkę z symbolem ognia. Uważaj jednak na kapiące krople, bo zgaszą płomień. Jeśli tak się stanie, wyjdź z sali, wkrocz do niej ponownie. Najpierw przesunij ją do góry, poczekaj aż skapnie kropla po prawej o szybko pchnij ją w tamtym kierunku. Posuń ją dookoła małego



kwadracika, ale zatrzymaj się przed następną kroplą. Poczekaj aż spadnie i pchnij pochodnię do końca w lewo. Następnie trochę na dół i znów dookoła kwadracika. Teraz przestaw pochodnię bez płomienia na dół i w prawo, tak, by nie stała ci na drodze. Wróć do zapalanej, poczekaj na kroplę i pchnij ją w prawo do ścianki. Teraz tylko na płytkę gotowe. Możesz iść dalej. Na górze maszeruj w lewo do schodów, a za nimi na dół do pobliskiego przejścia. Potem przeskocz na drugą stronę, wspinaj się po drabinie oraz schodach i opuść grocie. Teraz jeszcze po stopniach do Djinna i jest cały Twój. Możesz już wrócić do miasta, więc najpierw wejdź do jaskini, gdzie użyj Retreat, a potem wspinaj się po drabinie, a znajdziesz się na miejscu. Opuść miasteczko, czas bowiem odwiedzić rodzinne strony. Cel Twojej podróży znajduje się za mostem po lewej, na górze.

Vale:

Za sklepem znajdziesz tajemne wejście. Użyj na liściach Wirlwind Ivana (zaoptatrz go w wietrzne Djinny) i wejdź do środka. Znajdziesz tam skrzynię z niespodzianką.



Następnie wróć do miasta i wejdź na górę po schodach znajdujących się po prawej. Potem maszeruj w lewo przez most, na dół po schodach i do kolejnych stopni tym razem na górę. Idź dalej przed siebie, a następnie skreć w lewo i do góry, w okolice domu Kradena. Po lewej stronie od jego chatki leży kamień, który należy podnieść przy pomocy Lift,



a następnie przejdź się do góry i wejdź do groty. To Vale Cave. Wskocz tam na pień w wodzie i użyj Reveal, by odkryć, że w środku koła znajduje się jeszcze jeden, który ułatwi ci przejście na drugi brzeg. Wspinaj się po drabinie i przejdź przez drzwi. Poskacz po pniakach, by ostatecznie



wylądować na brzegu po lewej. Przy pomocy Move przesunij drewnianą skrzynię do wody, wskocz na nią, a potem na pływający pal. Przetransportuj się przy jego pomocy na przeciwny brzeg i wejdź do nowej komnaty. Maszeruj korytarzem w lewo, by na jego końcu



znaleźć nowe drzwi. Za nimi zepchnij do wody dwie tyki i ześliznij się niżej. Teraz poziomą deskę popchnij do góry i przejdź na drugą stronę. Idź korytarzem do następnej sali i udaj się tam do góry. Wejdź po drabinie, zabierz Ring ze skrzyni i skieruj się do Djinna. Na początku będzie przed Tobą uciekał, ale gdy już znajdzie się na dole, za



kamieniami, użyj na nim nowej umiejętności: Hale. Zdobędziesz ją, gdy wyposażysz Halt Gem - niespodziankę z ostatniej skrzyni. Schwyć go i udaj się na dół, by opuścić jaskinię. I tak skończyła się wizyta w rodzinnych stronach. Wyjdź z miasta i udaj się w stronę Kalay, czyli na dół, za Vale. Omiń to miasteczko i idź ciągle na dół, aż nad wodę, gdzie po lewej stronie znajdziesz port.

Kalay Docks:

Garetowi podoba się wizja płynięcia statkiem, marudzi tylko, że to nie ocean.



Ty jednak idź do domu przed sobą i zakup bilet do Tolbi za 600 monet. Teraz udaj się na statek.

Tolbi-bound ship:

Na początek podejdź do swego facecika po lewej - to Kapitan. Podłuchasz jego rozmowę z marynarzami, którzy nie są do końca przekonani do płynięcia przez te niebezpieczne wody. Kiedy skończą gadać, jeden z nich pójdzie do kabiny na dole statku. Śledź go. Trochę się ciebie przestraszy i ucieknie. Co on tam knuł? W każdym razie teraz udaj się do góry, lecz zanim wejdiesz na podwyższenie, wejdź przez znajdujące się tam drzwi. Podejdź do ludzi - niecierpliwą się, że jeszcze nie płyniecie. Po przydługiej pogawędce udadzą się do Kapitana. Ty zrób podobnie. Znajdziesz go w pomieszczeniu, w którym wcześniej buszował ten podejrzany marynarz. W środku wspinaj się po drabinie i zagadnij blokującą drogę malka. Rozpocznie się kolejna pogawędka, lecz tym razem okaże się, iż talizman chroniący statek zniknął! Co teraz, czyżbyście mieli już nie wypłynąć na otwarte wody? Gdy tylko będziesz mógł się znowu poruszać.



opuszcz tę kajutę i wejdź po drabinie na pokładzie. Znajdziesz się w ten sposób w gnieździe obserwacyjnym. Na szczycie naciśnij A, bowiem tam ukryto talizman. Zabierz go i wróć do Kapitana. Daj mu jego zgubę i zgódź się ochraniać pokład przed morskimi potworami. Teraz jeszcze tylko musisz wrócić do kajuty, gdzie słyszałeś rozmowę zniecierpliwionych turystów i zejść tam jeszcze niżej. Wówczas statek wypłynie. Wkrótce jednak zaatakują was potwory. Zanim jednak przystąpisz z nimi do walki proponuję na wszelki wypadek zasejnować grę, jeśli nie robiłeś tego ostatnio. Przeciwnicy nie są wyjątkowo



silni, to raczej przeciętniacy, więc nie stworzą ci większych problemów. Gorzej, że przez nie jeden wioślarz jest nieprzytomny i trzeba go zastąpić. Wyślą



cię, byś wybrał kogoś odpowiedniego. Zasada jest taka: po lewej stronie sadzasz twardzieli, a po prawej słabszych. Może na początek niech to będzie ludek w zielonym kubraczku, tuż przy schodach? Gdy ucieknie pod dywan, ponownie z nim zagadaj, a potem zejść niżej pod pokład. Gdy wybranek zajmie miejsce, znów rozpoczyna się przygotowania do wypłynięcia. I znówu scenariusz się powtórzy, bowiem kolejne potwory wyskoczą z wody i trzeba będzie ratować załogę. Jeśli jednak poprzednio używałeś Summon, teraz trochę się poprzechadź po pokładzie, by znów Djinny nabrały siły i były gotowe do walki. Rozpocznij potyczkę. Najsilniejszym przeciwnikiem jest oczywiście jaszczur. Ma dość dużo HP, lecz nie na tyle, by cię pokonać. I znów, gdy pozbedziesz się niechcianych gości, wybierz kogoś z piętra wyżej na wioślarza. Może tę blond lalę w brązowej



sukni? Zaprowadź ją na miejsce i po raz trzeci obejrzyj przygotowania do odpłynięcia... To zaczyna być męczące, lecz coś począć! Jeszcze tylko jeden raz zaatakuj was stwory - jedno Summon powinno na nie wystarczyć w zupełności. Teraz jeszcze wybierz ludzika przy oknie na wioślarza, odprowadź go na dół i czekaj aż zaatakują was boss. Wreszcie jakiś poważny przeciwnik! Będzie czekał na ciebie na pokładzie, jednak zanim wejdiesz na schody koniecznie zasejnuj grę, bo później nie będzie kiedy. Ustaw także po cztery Djinny z każdego gatunku na set i uzdrow towarzyszy. Jesteś już gotowy, więc powodzenia! Wielki kalmar, to Twój przeciwnik. Jest bardzo potężny, ma coś około 2500 HP oraz przyznano mu dwa ataki na turę. Na początku walki



przywołaj najpotężniejsze Djinny, później Mię używaj do leczenia, czasem też swojego bohatera. Garetem atakuj możliwie jak najczęściej - proponuję używać Djinnów, a gdy użyjesz czterech, przywołaj Thora. Nie wahaj się leczyć kiedy tylko uznasz to za stosowne i zawsze bierz pod uwagę dwa ataki

przeciwnika. Ale Garet też może mieć dwa, musisz tylko użyć odpowiedniego Djina. Drugie przywołanie Thora powinno załatwić Krakena. Jednak uda mu się zlikwidować jednego wioślarza - zastąp go pasażerem z plecakiem, tym ubranym na zielono. Kiedy wszystko zostanie zrobione, ruszcie wreszcie do Tolbi, tym razem już bez przeszkód. Na miejscu chwila pożegnania, podziękowań i możesz zejść na ląd w Tolbi Docks. Na początek przesun drewniane skrzynie tak, by dostać się do czerwonego kufra



w krzakach, potem zaś opuść tę przystań i skieruj się do Tolbi. Znajdziesz je zaraz za portem.

Tolbi:

Ponieważ w Inn nie ma miejsc, w których mógłbyś odpocząć, udaj się na zakupy. Wybierz najlepszą broń i zbroję, a następnie idź do fontanny. Zagadnij ludzika z plecakiem, a przepuści cię i będziesz mógł przetestować swoje szczęście. Rzuć Lucky Medal, a może wygrasz Spirit Armor! Kiedy skończysz, a możesz zrobić to w każdej chwili, wejdź wyżej i skieruj się w lewo do schodów. Na szczycie pierwszych zatrzymają cię strażę, ponieważ szukają pewnej osoby. Kiedy pójdą w swoją stronę, kontynuuj wspinanie się po stopniach i wejdź do Babi's Palace. Tu znajdziesz łóżko do spania, więc w środku idź w lewo do drewnianych drzwi. Zagadnij dziewczynę za ladą, a wskaże ci odpowiednie łóżce. Pogadaj z nią raz jeszcze i przyćśnij przy nim A, a zapadniesz w ożywcy sen. Wszyscy Twoi towarzysze będą wniebowzięci. Jak się wyśpić opuść tę komnatę i wejdź wyżej po schodach przy posągu. Maszeruj korytarzem do góry i podłuchaj rozmowę. Dowiedz się z niej, że Lord Babi zniknął w Altmiller Cave. Wszyscy są bardzo zaniepokoleni tą sytuacją. Czyżbyś to Ty miał go odnaleźć?



Możesz już opuścić zamek i udać się na drugie piętro do Inn. Zajądź znajdziesz po prawej stronie miasteczka, nad domem z kostką nad drzwiami. W środku czeka cię zabawa z "jednorękim bandytą". Wreszcie wiadomo po co zbierałeś Game Ticket! Spróbuj zagrać, może uda ci się coś wygrać. Kiedy skończysz skieruj się do bramy wyjściowej z miasta - idziemy po Djinna. Nie wychodź jednak na mapę, tuż za wrotami skręć w prawo do małej, zielonej roślinki. Użyj na niej Growth i wspinaj się wyżej. Zamroź katużę i powróć do Inn, by wskoczyć na słup lodu i zabrać Djinna. Teraz możesz wyjść z

miasta i udać się trochę na dół mapy, potem do góry i po ciemno brązowej ścieżce do mostu. Za nim poszukaj Djinna. Musisz z nim walczyć, ale nie jest ciężkim przeciwnikiem. Gdy go już schwytasz, wróć na brązową ścieżkę i idź



dalej do góry do kolejnego mostu. Za nim wejdź do groty.

Altmiller Cave:

Idź korytarzem przed siebie. Zwróć uwagę, że im dalej się znajdujesz od wejścia, tym jest ciemniej. Niedługo dojdzie do tego, że tylko ta jasna poświata wokół ciebie będzie dawać światło, wówczas używaj Reveal, by wiedzieć gdzie iść. Na końcu tunelu są drzwi, przejdź przez nie i za nimi udaj się trochę w lewo, do góry, w prawo i znów



do góry (to manewr między blokującymi drogę kamieniami). Teraz skorzystaj ze schodów. Zostaw skrzynię - to Mimic, i skieruj się w lewo. Maszeruj tak sobie, a na rozwidleniu skręć w lewo. Kawatek dalej podejdź do tej białej "nitki" - to niewidzialny człowiek. Zgódź się mu pomóc. W tym celu udaj się do góry, do kolejnych drzwi. Za nimi kieruj się w lewo i na dół, cały czas przy dolnej ścianie. Na rozwidleniu idź skorzystaj ze ścieżki między dwiema wolno stojącymi skałami i zejść schodami na dół. I stała się światłość! Znowu wszystko dobrze widać. Zejdź po stopniach i udaj się do góry, po kolejnego Djinna. Nim jednak go schwycisz, musisz rozwikłać układankę. Najpierw popchnij pionową belkę w prawo, a następnie poziomą na dół do góry. Zamroź katużę i obejdź kamienie na



dole, by pchnąć belkę pionową na w lewo. Wróć na środek planszy i wejdź za stojący po lewej słup. Teraz popchnij niżej położony poziomy pal na dół, a pionowy na prawo. Obejdź dolne kamienie i po raz kolejny przestaw pionową belkę. Jeszcze tylko pozioma na górę i możesz iść spokojnie do Djinna. Po krótkiej walce będzie Twój. Ześliznij się teraz na dół i ponownie wkróć po schodach do belek. Lecz tym razem omin



kamienie na dole i przesun brązowy słup ze skarp na dół. Możesz dzięki temu dostać się do drzwi po drugiej stronie. Wiedziałam, że światło nie mogło za długo nam sprzyjać, co, znowu zapadły ciemności. Maszeruj zatem po omacku na dół, a następnie w lewo. Gdy dotrzesz do kamieni, skreć na dół, potem w lewo i do góry. Możesz użyć tu Reveal, by lepiej widzieć. Twoim celem jest dostać się do góry, okrążyć skałę i skreć za nią w lewo. Idź do wejścia ze schodami na dół. Hmm, znowu te belki. Pchnij pionową w prawo, potem idź na dół i po schodach z lewej. Przeskocz na półkę obok, by potem maszerować ścieżką w prawo i do góry. Tam ześliznij się na dół, przesun belkę i wejdź do komnaty. Czyżby to sala, w której znajduje się lekarstwo dla niewidzialnego człowieka? Użyj tu Reveal, by zobaczyć w jakich są kolorach. Najlepiej zapisz sobie ich kolejność, to ułatwi sprawę i nie będziesz musiał za każdym razem używać Reveal. Najpierw jednak podejź do kamyka z lewej i przekreć go, potem do tego na końcu z prawej. Włączyłeś właśnie koło kolorów. Poczekaż aż się zatrzyma i przekreć kamyk, którego kolor znajduje się na szczycie koła. Powtórz wszystko tyle razy, ile trzeba, by otwarty się tajne drzwi. W nowej komnacie znajdziesz kufer z lekarstwem. Zabierz je i użyj Retreat, by wrócić do niewidzialnego facecika. Gdy dasz mu lekarstwo, znów stanie się widzialny, Ivan zaś wyczyta w jego umyśle, że jest to władca Tolbi! W podziękowaniu zaprosi was do Colosso, więc proponuję wrócić do Tolbi. Opuść jaskinię przy pomocy Retreat i na mapie kieruj się po ścieżce na dół.

Tolbi:

Na początek proponuję udać się do zamku na odpocznik. Kiedy już się wypiszę, czas ruszyć do koloseum. Znajdziesz je w górnej części miasta, idź główną drogą. Wejdź po schodach z prawej strony i pogadaj ze strażnikami - pomogą ci dostać się do środka budowli, oczywiście wcześniej niektórzy wysmieją cię, bo jesteś jeszcze dzieckiem, a koloseum to nie plac zabaw. Zignoruj cięte uwagi i zajmij się swoimi sprawami. Jednak gdy tylko znajdziesz się w komnacie, dowiesz się iż tylko tobie Babi pozwoli wziąć udział w igrzyskach. Twoi kochani towarzysze będą musieli zadowolić się kibicowaniem. Wcześniej jednak strażnik wytłumaczy wam o co w ogóle chodzi w finale. Teraz udaj się do pierwszego strażnika, wysłuchaj co ma do



powiedzenia, i na koniec wyznacz Gareta, by ci kibicował przy tym zadaniu. Następnie podchodź do kolejnych strażników i poproś najpierw Mię, a na końcu Ivana, by poczekali na ciebie przy arenach. Ivan powinien koniecznie mieć Growth. Teraz ustaw swoje Djinny na set, a następnie udaj się do strażnika, który cię tu przyprowadził i idź za nim do pomieszczenia. Twoi przeciwnicy już tam czekają, więc zajmij białe kółko znajdujące się najbardziej po prawej. Za chwilę walka się rozpocznie. Zaraz po tym jak będziesz dzielnie maszerował długim korytarzem, Garet będzie mógł użyć Move na kamiennym słupie. Niech przesunie go w lewo, Ivan zaś niech skorzysta z Growth na zielonej roślince po lewej. Co do Mii - niech podejście do strażnika i powie, że jest już gotowa.



Gdy tylko będziesz miał chwilę koniecznie zaserwuj grę, no wiesz, na wypadek gdybyś miał przegrać bitwę. Kiedy na ekranie pojawi się napis GO, ruszasz w trasę. Na początek przeskocz na drugą stronę i przesun w prawo pobliski kamienny słup, by dostać się do skrzyni. Później przepchnij kawałek rury w lewo i skorzystaj ze schodka, który podejdziesz do góry. Kawałek dalej wspinaj się po bluszczu na wyższe piętro i zabierz prezent ze skrzyni. Następnie idź w prawo, przejeżdż się na drewnianej belce w prawo, wróć do tej poziomej i pchnij ją na dół. Jeszcze tylko raz skorzystaj z pionowego pniaka i droga do kufra gotowa. Zabierz jego zawartość, przepłyn w prawo w wkróc na ring. Jeśli będziesz pierwszy, dostaniesz Iron Shield. Pierwszym przeciwnikiem będzie Azart. Na początek pocztuj go Summon. Powinno go zabość. Teraz Ragnarock, Nova i inne najsilniejsze ataki. Nie zapomnij się leczyć w między



czasie, lecz pamiętaj, że masz tylko dwa Nut. W miarę możliwości poczekaj najpierw, żeby przeciwnik wykorzystał swoje. Jeśli go pokonasz, znów znajdziesz się w sali z białymi kółkami na podłodze. Strażnik poprowadzi cię na kolejne areny - wszystko zaczyna się robić bardzo ciekawe. Zostaw Gareta przy pierwszej arenie, Mię (ale musi mieć Frost) przy trzeciej i Ivana przy piątej. Teraz jeszcze wróć do strażnika i idź się bić. I tym razem ustaw Djinny na set. Twoi przyjaciele nie muszą nic robić, no może niech tylko Mia zamrozi kałuże. Na początek musisz przejść przez labirynt, potem czeka cię przeskakwanie na płytki, uważaj jednak, bo możesz wpaść do wody jeśli nie skoczysz w porę.

Ostatnią płytą podejź do samej górnej ściany i weź ze skrzyni Nut. Dalej czeka cię przeprawa z belkami. Skorzystaj z tej dolnej, potem przejdź na słup lodu i biegnij dalej. Wspinaj się na ścianę i ześliznij się środkowym zjazdem. Przeskocz na półki obok, a znajdziesz się na ostatniej planszy. Przepchnij pniak w



lewo, potem w prawo i lawiruj między kamieniami. Znow pniak i pędem na arenę. Jeśli wystarczy ci czasu możesz na początku tej planszy przepchnąć kamienny słup u góry, by dostać się do kufra. Kiedy wejdiesz na główną arenę, spotkasz się tam z kolejnym, tym razem silniejszym przeciwnikiem. Na początek silne uderzenie, potem Ragnarock i od nowa Djinny. Powodzenia. Jeśli go pokonasz, a tak właśnie powinno się stać, czeka cię kolejna zabawa. Jak zwykle trudniejsza, więc dobrze przyrzuć się torowi przeszkód. Przyjaciół pumieszczaj tak: Mia na pierwszej arenie - będzie zamrażać, Garet na



drugiej, bo jest dobry w przesuwaniu i Ivan na trzeciej. Jemu jednak daj wcześniej Halt Gem. Zastanów się też nad opcją umieszczenia kogoś z Force na piątej arenie. Gdy przyjdzie pora na towarzyszy niech Garet przesunie słup w prawo, Mia zamrozi kałuże pod jeżdżącym stopniem i Ivan unieruchomi ludzika obsługującego maszynę. Tor przeszkód jest bardzo ciekawy, ale nie martw się jeśli nie uda ci się dotrzeć na arenę pierwszy. Ale zawsze staraj się zdobyć niespodziankę ze skrzyni. Na pierwszej arenie zostaw skalny słup w spokoju, przeskocz natomiast na półkę obok i idź dalej. Dzięki Garetowi uda ci się zaoszczędzić na kolejnej planszy sporo czasu. Wskocz na pierwsze dwa słupy, potem na ten postawiony przez



towarzysza i biegnij przed siebie, obok unieruchomionych przez Ivana maszyn. Dalej czeka cię wspinaczka po ścianie, a za nią najpierw przestaw słupy pod górną ścianę i dopiero teraz przepchnij do wody belkę. Teraz czas zmierzyć się z Navampą. Będzie ciężko, ale dasz radę



jeśli zastosisz się do porad. Najważniejsze, by używać ataków, które wprawiają przeciwnika w Delusion (Dymn Fever, Smoke Bomb). Przydatna sprawa, bowiem unikasz wówczas jego ciociów i możesz swobodnie używać Djinnow, by później przywołać któregoś z trzeciego, albo nawet czwartego poziomu. Ataku również najsilniejszymi atakami psynergy. Kiedy z nim skończysz, zemdlejesz, a obudzisz się dopiero w zamku. Babi będzie chciał się z wami widzieć, więc szybko wyskakuj z łożka i



leć na spotkanie z nim. Znajdziesz go na wyższym piętrze, na końcu korytarza za czerwonym dywanem. Babi da ci prezent za wspaniałą walkę na arenie koloseum, pogadacie też o Lemurianach. Okazuje się również, że podobnie jak i wy, Babi ma własne interesy do załatwienia w Venus Lighthouse. Stąd też łodem wyruszy z wami do latarni. Gdy Babi wyjdzie z pokoju, rusz za nim. Wejdź do komnaty niżej i zabierz Cloak Ball ze stołika przy jego łożku. No to teraz zaczynamy naszą wędrówkę. Na początek opuść miasto i na głównej mapie skieruj się na dół, a następnie w prawo. Na końcu ścieżki natkniesz się na jaskinię, do której oczywiście wejdź. To Gondowan Cave.

Gondowan Cave:

Maszeruj korytarzem przed siebie, a na pierwszym rozwidleniu skreć w lewo do kolejnej komnaty. Musisz tu użyć psynergy Lift na tym ogromnym



kamieniu, a potem iść dalej korytarzem. A tu czekają na ciebie dwie skrzynie. W tej na wyspie znajdziesz Lucky Medal, a w drugiej Apple. Gdy zakończysz zbieranie niespodzianek podąż drogą na dół, a w nowej sali wejdź po schodach i przesun zagradzający drogę pień w lewo. Teraz maszeruj dalej, do kolejnego pniaka. Tym razem umieść go w przepaści po prawej, przeskocz wówczas na drugą stronę i opuść jaskinię. I znowu jesteś na mapie głównej. Tak naprawdę, to znalazłeś się właśnie w okolicach miasta Kalay... to po co płynęliśmy przez te niespokojne wody.

sকoro można było iść na skróty przez jaskinię? Cóż, pomyślmy o tym po drodze, teraz bowiem musisz iść na górę. Omin Kalay, przejdź przez most, gdzie zacznij podążać w prawo. Za kładką czeka kolejna miścinka, lecz i tej nie odwiedzaj. Krocz ciągle przed siebie, a gdy napotkasz kolejną wioskę, skieruj się za to do pobliskiej jaskini. To West Lunka Cave.

West Lunka Cave:

Idź korytarzem, aż do wielkich, stalowych drzwi. Zamroź pobliską kalużę, otworzy ona w ten sposób wrota. Za



nimi znowu poprowadzi cię tunel, a na jego końcu znajdziesz miścinkę o nazwie Lunka.

Lunka:

Hmmm. W wiosce niestety nie da się odpocząć - właściciel Inn wysłał cię do domu, a w sklepie z bronią nie da się nic kupić - nie ma towaru. Cóż, poradzimy sobie i bez tego. Zejdź zatem po schodach i użyj Reveal na kamieniu leżącym na przejściu. Zauważysz wówczas, że zamiast kamienia jest tam



kaluża. Zamroź ją zatem i wespnij się po pobliskiej drabinie. Będziesz mógł teraz przeskoczyć na drugą stronę i iść po skarpie do ślepego zaułka. Ponownie użyj



tu Reveal. Widzisz ten błyszczący punkcik? Przyciśnij przy nim A, a otworzysz tajemne przejście. To skarbiec!!! Zabierz wszystkie niespodzianki z kufurów i wróć na skarpę. Ześlizgnij się z niej obok sklepu. Następnie udaj się w lewy dolny róg miasta, do

kręgu kamieni - jeśli użyjesz tam Reveal, znajdziesz Psynergy Stone. Zebrałeś już chyba wszystkie skarby, więc idź do góry. Znajdziesz tam strażników Lunpa Fortress Gate, którzy nie pozwolą ci iść dalej jeśli nie użyjesz Cloak (equip Cloak Ball). Pamiętaj jednak, by zrobić to w cieniu, bo inaczej zauważą cię i zablokują przejście. Prześlizgnij się koło nich i wejdź przez wielkie drewniane drzwi do środka budowli.

Lunka Fortress:

Przejdź przez kolejne drzwi i udaj się w prawo. W cieniu użyj Cloak i przesmygnij się do kolejnego przejścia. Koniecznie w cieniu, bo poza nim stajesz się widoczny! W nowej sali od razu uruchom Cloak, obejdź skalę dookoła, a gdy ponownie zbliżysz się do strażnika,



włącz Cloak. W kolejnej sali włącz swoją nową umiejętność i poczekaj na poruszającego się strażnika. Gdy pójdziesz w lewo, przemknij się na dół. Tam natychmiast ponownie uruchom Cloak i idź do schodów na górę. Tu będziesz musiał działać bardzo szybko. Zrób się niewidzialny, a gdy pierwszy strażnik pójdzie w lewo przebiegnij szybko do zatoczki - ich wzrok tam nie sięga. Potem gdy kolejny strażnik pójdzie sobie, przemknij się obok i wejdź do nowej komnaty. Nie wchodź tam przez drzwi, a zamiast tego idź korytarzem. Zanim jednak przejdiesz do nowej planszy, ustaw Djinny na set i zasejuj grę, czeka cię bowiem starcie z trzema strażnikami. Myślę, że trzy Summony czwartego poziomu wystarczą, by dali Ci spokój. Zasejuj i idź dalej. Na końcu korytarza spotkasz jeszcze jednego chętnego na przetestowanie swoich sił w walce z Tobą. Pokonasz go bez trudu, a gdy to zrobisz przejdź przez drzwi na górnej ścianie. Porozmawiaj z kobietą blokującą przejście, a potem wróć do poprzedniej sali i udaj się na dół.



Poczekaj aż strażnik będzie w prawym korytarzu, by móc skorzystać z lewego. Gdy tylko będziesz mógł zejść na dół - pędź tam. Doszedłeś do salki z kratami? Klucz do nich znajdziesz na stoiku przed sobą, lecz by go zdobyć musisz użyć Catch (equipnij Catch Beads). Teraz zwyczajnie wejdź na kraty, a otworzą się. I znowu przeciwnik. Po co oni próbują cię zatrzymać, przecież tak wygrasz! Kiedy już mu to wyjaśnisz, zejdź po schodach, tu zrób to samo. Z tej sali nie ma wyjścia, więc trzeba coś tu zrobić. Może zacznij od użycia Wirwind Ivana na liściach, potem uruchom Reveal, by



odkryć przełącznik otwierający przejście. Przyciśnij go i wyjdź przez nowo otwarte wrota. Przeskocz na drugą stronę i idź w prawo do schodów. Oczyść z liści przejście i wejdź w nie. Za środkowymi kratami znajdziesz kufel, a gdy zabierzesz niespodziankę, udaj się na dół, potem zaś przez kraty na górę. Teraz czeka cię długie przepychanie drewnianego pudła na dół. Gdy już znajdziesz się na podłodze piętro niżej, wskocz na nie i przejdź na ścieżkę po lewej. Za kratami pozbądź się liści i otwórz drzwi przełącznikiem widocznym po użyciu Reveal. Teraz przejdź przez drzwi, a w kolejnej komnacie zajmij się ustawianiem Djinnow, odnawianiem mocy i sejuwaniem, bowiem czeka cię starcie z Dodonpą, który uwieźli Lorda Hammeta. Najpierw jednak pośle na was Toadonpę - stwora... fuj. Więc tak, Mia w każdej turze niech używa Wish, dlatego jej Djinnow nie ustawiaj na set. Reszta niech atakuje wszystkimi Summonami i najpotężniejszymi atakami. Spróbuj także używać kilku Djinnow, by potem móc przywołać któregoś z drugiego, czy trzeciego poziomu. To wiele ułatwi. Z moich wyliczeń wynika, że przeciwnik ma ok. 3000 HP. Nie najmniej, ale da się zniszczyć. Kiedy tego dokonasz,



powstanie problem: co zrobić z Dodonpą. W jego rozwiązaniu pomoże wam jego ojciec Donpa. Lecz będziecie musieli szybko opuścić te podziemia, bowiem Ludzie Dodonpy są mu wciąż wierni. Ostatecznie wyładowiesz w Lunpa Fortress Gate. Wróć teraz do miasta i do jaskini, którą tu przybyłeś. Przejdź na jej koniec, by spotkać ludzika. To Bunza, poddany Hammeta... uff, to żaden z ludzi Dodonpy. W każdym razie, gdy zaproponuje ci przejażdżkę swoim powozem, nie zgadzaj się, bo w Lunpa możesz złapać jeszcze Djinna. Wróć więc do miasta i jeszcze raz wślizgnij się do Lunpa Fortress. Za drzwiami skróć w prawo i na dół. Przejdź przez kraty i wejdź po schodach na górę. Zmier się z wojownikiem, na którego tam się natkniesz, a następnie udaj się do góry. Szybko włącz Cloak i biegnij do góry, oczywiście omijając strażnika. Ale za drzwiami czai się następny. Jak zwykle zniszcz go i wejdź do pomieszczenia, w którym wcześniej spotkałeś Donpę. Porozmawiaj z nim, a gdy jego żona zrobi ci przejście do tajemniczego pomieszczenia, wejdź do środka i zabierz Djinna. Następnie użyj Retreat i opuść Lunpę. Twój cel to Kalay, czyli trasa cały czas na dół.

Kalay:

Najpierw idź odpocząć do Inn, a gdy nabierzesz sił udaj się do zamku. Po drodze do komnaty Lorda Hammeta stoi ubrany na czarno Bunza. Powie ci, że



zostawił tajemne przejście do zamku otwarte. Pójdziemy tam później, bo teraz czeka cię audyencja u Hammeta. Lady Layana zbeszta cię, że poszedłeś do Lunpy pomimo jej zakazu. A gdzie wdzięczność, za uratowanie męża? Kiedy skończycie rozmowę, opuść tę komnatę, a w korytarzu skróć w lewo. Na jego końcu są drzwi, a za nimi kufel z kubraczkiem. Zabierz go i wyjdź na korytarz, gdzie kieruj się w prawo, a za wrotami na dół. Teraz jeszcze kawalek przed siebie, schodami niżej i jesteś w Kalay Tunnel.

Kalay Tunnel:

Na początek idź na dół, do czterech skrzyń z niespodziankami w środku. Zabierz wszystkie i przygotuj się do pchania statuy. Najpierw trochę w prawo, potem do samej góry i



ostatecznie w lewo, by zakryć wodospad. Teraz woda nie przestanie się lać, a jej poziom opadnie tak, że będziesz mógł skorzystać z drabiny. Zamroź na dole kalużę, potem wróć wyżej i przeskocz przez słup lodu do skrzyni. Teraz skieruj się tunelem do góry, po schodach i na dół. Nad wodą skróć w prawo i do góry, by ostatecznie zejść po stopniach na dół. Na końcu tego korytarza, po lewej znajdziesz jeszcze jednego Djinna. I tak jak poprzednio musisz przesunąć statuu na wodospad,



by móc się do niego dostać. Zabierz go - nie będzie stawiał oporu i idź w prawo, a potem na dół. Wróciłeś właśnie do Kalay, ale spędzisz tu tylko chwilę, bowiem twoim celem jest Tolbi. Opuść więc miasteczko i idź do jaskini (Gondowan Cave), tej na dole za górą. Idź do miasta, jeśli musisz nabrać siły, a jeżeli nie, to idź na dół mapy do mostu - Gondowan Passage. Na moście czeka na ciebie lodem, lecz gdy tylko cię zobaczy, pójdzie przed siebie. Ty natomiast udaj się ścieżką prowadzącą na prawo. Prowadzi ona do miasta Suhalla.

Suhalla:

Możesz iść do Inn, jeśli masz taką potrzebę. Później natomiast udaj się do chatki z czerwonym dywanem na dachu. Spotkasz tam lodem oraz dwóch wojowników, którzy próbowali przedostać się przez pobliską pustynię.



Dowiesz się także, że eskortowali Shebe, lecz niestety zawiedli... gdy skończycie rozmowę, opuść tę mieścinę. Kieruj się na dół, na pustynię.

Suhalla Desert:

Dla ułatwienia, tym razem nie ma termometru, ale żeby nie było za przyjemnie, przez całą drogę będą cię nękać piaskowe tornada, które jeśli cię pochłonią, wyrzucą dopiero w wiosce Suhalla. Aby stawić im czoło niezbędna jest umiejętność Douse (equipnij Douse Drop). Teraz możesz wreszcie wyruszyć na poszukiwania. Najpierw idź w lewo, a potem, gdy dojdiesz do ściany, skreń na dół. Jednak gdy będziesz chciał się przeprawić przez wąskie przejście między skałami, zaatakuje cię tornado.



Zasejuj grę zanim w nie wstąpisz, ustaw Djinny na set i wejdź w nie, by użyć Douse. Kiedy skończą się opady z przywołanej chmurki, spadniesz na ziemię, lecz niestety będziesz musiał teraz zmierzyć się z Tornado Lizardem. Myślę, że trzy Summon czwartego poziomu w zupełności wystarczą, by się go pozbyć, ma bowiem ok. 550 - 600 HP. Gdy już przeciwnik nie będzie ci



przeszkadzał, idź przed siebie wąwozem. Na polanie wybierz wąskie przejście najbardziej po prawej i ponownie pokonaj burzę piaskową i Tornado Lizarda. Potem idź korytarzem, aż do kolejnej polany, gdzie wybierz środkową ścieżkę. I jak poprzednio powtórz wszystkie czynności, by pokonać burzę jak i przeciwnika. Po robocie kontynuuj maszerowanie wąwozem, a gdy zobaczysz po prawej stronie różową trawę powietrzną, użyj Reveal - powinieneś w ten sposób odkryć ukryty kamienny słup po lewej stronie. Będziesz mógł wtedy przejść na półkę obok i zdobyć znajdującego się tam Djinna. Zejdź zatem po drabinie i walcz o niego. Kilka Summon i po sprawie - będzie Twój. Teraz wkrocz do jaskini. Nie da się tu zgubić, a na końcu tunelu spotkasz wspomnianą różową trawę. Wejdź w nią i daj się ponieść do nowej krainy. Nie używaj Douse, bo nic nie wyjdzie z wycieczki. Na wyspie idź na dół mapy, a gdy dojdiesz do miejsca, gdzie góry stworzyły zatoczkę - wejdź tam. To Crossbone Isle. Maszeruj tam w prawo i użyj Growth na malej, zielonej roślinie. Wespnij się po niej i jeszcze następnej wyżej, a z samego szczytu ześlizgnij się lewym zjazdem dwa razy. Na dole użyj Wirlwind na liściach blokujących wejście i wkrocz do groty. Zejdź po szerokich schodach na końcu korytarza, nie wchodź jednak jeszcze przez drewniane drzwi. Najpierw przygotuj się do walki, za każdym bowiem razem, gdy będziesz próbował wejść do jakiegokolwiek komnaty, będziesz musiał zmierzyć się ze strażnikiem, który ich pilnuje. Tylko jeśli go pokonasz, będziesz mógł wejść do środka.

Sala 1

Wskocz na klocek dokładnie pod słupem, który można przesunąć. Użyj na nim Move i umieść go z lewej strony. Skocz przed siebie i w prawo do skrzyni z Nut w środku. Teraz wróć na stały ład i idź do końca na prawo, do kolejnej skrzyni. Potem wyjdź z komnaty i zaraz wróć do środka. Tym razem przesunąć słup w prawo i idź do kufra po lewej. Stąd skieruj się do góry, przesunąć słup w prawo i maszeruj do skrzyni w lewym górnym rogu, potem ponownie opuść salę, by po chwili wejść z powrotem. Aby przejść do kolejnej komnaty musisz przesunąć pierwszy słup w prawo, drugi w lewo, trzeci w prawo. Ostatni pociągnij w prawo, stojąc oczywiście na półce, na której on sam się znajduje, a następnie idź w prawo i wróć na około do miejsca, gdzie stoi ostatni obelisk. Teraz możesz przesunąć go w prawo - zrób to i zejdź na stały ład. Za drzwiami jest kolejna skrzynia, lecz tym razem tak na prawdę jest to Mimic. Możesz z nim powalczyć, jeśli masz ochotę, jeśli nie, to zejdź schodami niżej, gdzie czeka cię spotkanie z kolejnym strażnikiem wrót.

Sala 2

Będziesz walczył z dwoma niedźwiadkami i dziewczyną. Zlikwiduj

ich Summonami z trzeciego, czwartego poziomu i po sprawie. Z trzema skrzyniami nie będziesz miał problemów. Kiedy już zabierzesz niespodzianki idź na górę i przepchnij belkę w lewo, potem tą pod nią do góry. Następnie wróć do najniższego poziomu pala, by przepchnąć go do góry. Jeszcze tylko ten po jego lewej przestaw w prawo i ten stojący na drodze go kufra do góry. Zabierz ze środka miecz i wyjdź na zewnątrz. Oczywiście przepchnij słup w prawo i zejdź niżej.

Sala 3

Najpierw zmierzysz się jak zwykle ze strażnikami, których pokonasz bez trudu. Potem poskacz na słupy i pozabieraj 5 niebieskich kluczy. Aby je zdobyć, stawaj na przeciwko nich i używaj Catch. Gdy skompletujesz wszystkie, zejdź na ład, ale na górę. Pozabieraj ze skrzyń wszystkie prezenty i podejdź w prawy róg. Użyj Reveal i zabierz z kęgu klocków czerwony klucz. Dzięki niemu uda ci się przedostać do następnej komnaty. Za drzwiami udaj się po schodach na dół.

Sala 4

Tym razem bronia jej Gryfy. Kilka summon'ów nie przepuszczą cię dalej. Najpierw podejdź do najbliższej statuy, ale z boku - zagrozi ci wówczas drogę. Będziesz mógł wtedy użyć na niej Halt i swobodnie przejść do skrzyni. Potem podejdź do figury obok i podobnie ją potraktuj. Gdy znajdziesz się w cieniu, użyj Cloak i prześlizgnij się obok posągu powyżej. Skrzynie znajdziesz w lewym rogu. Teraz idź w prawo do statuy, ale ciągle w cieniu. Przejdź obok niej i zabierz ze skrzyni po prawej ubranko. Wróć następnie do miejsca, gdzie znajdują się drzwi, którymi wszedłeś i maszeruj do góry. W cieniu ponownie zrób się niewidzialnym, a za posągami skreń w lewo i na dół do wyjścia. Po drodze zgarnij prezent z kufra i wyjdź na zewnątrz, gdzie jak zwykle udaj się do kolejnej sali na dole.

Sala 5

Przed walką ze strażnikami ustaw po cztery Djinny. Pamiętaj, aby największy atak skierować na jaszczura. W jednej turze powinieneś ich pokonać. Pierwszą skrzynię znajdziesz idąc w prawo, na końcu ścieżki. Zabierz jej zawartość i zejdź na dół po pobliskich schodach. Przesunąć pierwszą pionową belkę w lewo, a tą dokładnie pod nią do góry. Teraz jeszcze cofnij tą pionową na jej dawne miejsce i idź przelaząć dzwignię wlewającą wodę do dolinki. Przycisk znajdziesz po prawej stronie od kamiennej tamy. Następnie wróć do miejsca, gdzie były schody i przeskocz po palach na drugi brzeg do skrzyni. Potem opuść na chwilę komnatę i wróć do środka. Ponownie zejdź po stopniach na dół i przepchnij w prawo najniższą leżącą pionową belkę. Zaś tą poziomą na dół, a po chwili tę pionową w lewo. Następnie zajmij się poziomą belką na górę, tą obok tej pionowej. Przepchnij ją na dół, a następnie w prawo. Poziomą belkę, którą ostatnio przestawiałeś też odtransportuj na górę. Jeszcze tylko nalej wodę i spokojnie przepraw się do

kufra. Teraz opuść pokój. Gdy wrócisz, zejdź niżej i przestaw drugą w kolejności poziomą belkę na dół, a pionową obok w prawo. Teraz poziomą pal po lewej przesunąć do góry, natomiast górną pionową w lewo. Belkę poziomą umieść po prawej, wróć do góry i pionową pal spod lewej ściany przetransportuj w prawo. Jeszcze tylko ten przy górnej ścianie zepchnij na dół i możesz zalewać teren. Przejdź przez most, który stworzyłeś, zgarnij prezent z kufra i wyjdź z komnaty. Zejdź na dół.

Sala 6

Tym razem walczyć z Tobą będą dwie Chimery. Jak zwykle Summon czwartego poziomu w zupełności wystarczą. Pierwszą skrzynię zdobędziesz jeśli przesuniesz dwa najbliższe słupy tak, by móc dzięki nim przejść na wąską ścieżkę. Na jej końcu jest kufur. Teraz idź do góry, gdzie zejdź po drabinie, a potem wespnij się po tej obok i maszeruj w lewo. Doszedłeś do Djinna? Niestety, zaraz

ucieknie i trzeba będzie go ganiać. Idź zatem ciągle w lewo i na dół, do kolejnego przesuwanego słupa. Zepchnij go ślizgawką na dół, a potem sam tam zejdź. Zejdź na dół po drabinie i zamroź pobliską kaluzę.

Wróć wyżej i przeskoż do obelisków na drodze. Na jej końcu czeka kufur, a w pobliżu Djinna. Podejdź do zwierza, lecz nie licz, że tym razem zostanie na miejscu. Przesunąć potem

pobliską w prawo - piętro niżej, i wejdź po drabinie. Skąd wienus się w prawo, by znowu go wypłoszyć. Gdy zwieje, zejdź po drabinie i wespnij się po tej z prawej. Dalej maszeruj na dół, przeskocz po stopach i wejdź na półkę z Djininem. Użyj na nim Halt i zabierz do swojej kolekcji. Teraz zejdź

na dół i przesunąć słup ze skrzynią na szczycie do samej góry. Następnie wróć do drabin przy górnej ścianie. Wejdź na górę i zejdź z lewej strony na sam dół. Przesunąć słup w prawo i przeskocz po nim do skrzyni, z której zabierz nową broń. Teraz wróć na półkę obok i maszeruj do zmrożonej kaluży. Przejdź w lewo i zejdź niżej. Przy pomocy Wave przestaw słup na ścieżkę w prawo, lecz zanim ustawisz ją na zakręcie, przejdź nad niego i zza kamienia przestawiaj dalej. Jest to konieczne, ponieważ gdybyś został po tamtej stronie, byłbyś uwięziony. Gdy obelisk będzie na miejscu udaj się do góry i wróć do słupa lodu. Przeskocz po nim w prawo i do skrzyni z Water of Life. Możesz już opuścić ten poziom drzwiami na dole od słupa, który niedawno przestawiałeś. Na korytarzu zejdź na dół.

Na dół i przesunąć słup ze skrzynią na szczycie do samej góry. Następnie wróć do drabin przy górnej ścianie. Wejdź na górę i zejdź z lewej strony na sam dół. Przesunąć słup w prawo i przeskocz po nim do skrzyni, z której zabierz nową broń. Teraz wróć na półkę obok i maszeruj do zmrożonej kaluży. Przejdź w lewo i zejdź niżej. Przy pomocy Wave przestaw słup na ścieżkę w prawo, lecz zanim ustawisz ją na zakręcie, przejdź nad niego i zza kamienia przestawiaj dalej. Jest to konieczne, ponieważ gdybyś został po tamtej stronie, byłbyś uwięziony. Gdy obelisk będzie na miejscu udaj się do góry i wróć do słupa lodu. Przeskocz po nim w prawo i do skrzyni z Water of Life. Możesz już opuścić ten poziom drzwiami na dole od słupa, który niedawno przestawiałeś. Na korytarzu zejdź na dół.

Sala 7

Jak zwykle przy drzwiach przywitają cię stworki, lecz tym razem są trochę silniejsze od poprzedników. Użyj na nich wszystkich summon, lecz Mię tym razem już w pierwszej turze. Potem użyj psynergy i przejdź do komnaty otwarte. Najpierw skocz do pierwszego skrzyni (tej po lewej) i zabierz prezent. Potem skieruj się do góry i w lewo przed przepaść. Gdy dojdiesz do kamienia,

przesuń go w prawo, górny róg i przy pomocy Carry umieść na półce na prawo od drabiny i wejdź po niej. Maszeruj w prawo i zabierz ze skrzyni Lucky Medal. Teraz opuść na chwilę komnatę a gdy wrócisz, przejdź do miejsca z kamieniem. Tym razem umieść go w lewym rogu i podnieś na podwyższenie. Następnie wejdź na nie od lewej strony i przesun kamień przy pomocy Move w lewo i znów piętro wyżej. Idź teraz do kufra, a potem znów opuść komnatę i znów wróć do kamienia. Podobnie jak poprzednio połóż go na platformie po lewej, lecz tym razem zepchnij go z niej z drugiej strony i ustaw pomiędzy jej dolną krawędzią, a ścieżką po lewej. Wejdź po drabinie na górnej ścianie, zejdź obok niżej i przeskocz na drózkę do kufra. Tym razem nie musisz już opuszczać komnaty, za to skreć na dół za podwyższeniem, na którym stała ostatnia skrzynia. Kamień, który spotkasz na drodze przesun na dół, a następnie do końca w lewo i przy pomocy Carry umieść go w przerwie obok drabiny. Przeskocz na drugą stronę, zejdź niżej i opuść to miejsce.

Sala 8

Jak zwykle ustaw po cztery Djinny na set, lecz Mia zostaw cztery na standbyu, by miała opcję Wish Well. Trzy summon czwartego poziomu załatwią małe stworki, lecz zostanie jeszcze największy i najbrzydszy. Używaj na nim najpotężniejszej psynergy, a po krótkim czasie zwyciężysz go, nie zapominaj tylko w między czasie się leczyć. By zdobyć pierwszą skrzynię, idź do góry i zamroź kałużę, na której leży biały stopień. Teraz wejdź po drabinie przy górnej ścianie i maszeruj do kufra. Następnie ześliznij się niżej i przeskocz przez kałużę, by dopiero teraz ją zamrozić. Wejdź potem po drabinie i skieruj się do skrzyni po lewej. Gdy zabierzesz jej zawartość, opuść pomieszczenie. Po powrocie wróć do kałuży. Ponownie zamroź wodę tak by dostać się na półkę po lewej i ześliznij się zjazdem, który tam znajdziesz. Potem przesun kamień pod belkami do końca w prawo i wróć do podstawy lodowego słupa, by pchnąć pal na dół. Teraz zamroź wodę pod stopniem, a gdy smok rozpuści lód, zmroź go od drugiej strony i wejdź po drabinie. Znowu ześliznij się z półki po lewej i pchnij ostatnią belkę na dół. Droga do trzeciej skrzyni stoi otworem. Weź co znajdziesz w środku i maszeruj do kałuży po lewej. Stań nad nią i zamroź ją. Potem wejdź po drabinie, przeskocz na lewo i zabierz kolejny prezent z kufra. Skoro zrobiłeś już wszystko, możesz wybrać się do następnej komnaty.

Sala 9

Tym razem zmierzysz się z dwoma Cerebusami. Walcz tak jak poprzednio. W komnacie podejdź po pierwszej poziomej belki i przepraw się na drugi brzeg. Przejdź następnie na pionowy pal obok, a po drugiej stronie zejdź niżej do poziomej belki i przejdź się nią pod górną ścianę. Wróć na ląd, by skorzystać z pionowego pala, którym przeprawisz się na wyspę ze skrzynią. Zabierz jej zawartość, wyjdź i wróć do komnaty. Teraz udaj się w lewy róg sali i przepłyn w lewo na belkę do kufra. Znowu wyjdź, a po powrocie wskocz na najbliższą poziomą belkę, potem na tę pionową ponad nią, a gdy znajdziesz się na prawym brzegu skieruj się na dół. Teraz

przepłyn poziomą deską do góry i przesun w lewo tę, która jest obok niej. Zeskocz na pal poniżej i płyn na lewy brzeg. Zabierz zawartość kufra i idź na dół, by przestawić do góry wszystkie poziome belki. Potem przemieść najniższą pionową w prawo i wróć poziomą, która znajduje się nad nią na dół. Potem powtórz to samo z kolejną pionową belką. Na koniec przesun w lewo najwyższą poziomą pionowy pal i idź do kufra. Gdy zdobędziesz jego zawartość, opuść komnatę. Na dole spotka cię, chyba niespodziewanie, nowy wystrój podziemia, doszedłeś już bowiem na samo dno tej groty.

Skieruj się w lewo na trap, który wiedzie na bardzo stary i zniszczony okręt. Zostaw skrzynię stojącą pod masztem - to Mimic. Tym razem na górnym pokładzie czekać na ciebie będzie całkiem potężny przeciwnik. Nie proponuje używać przeklętych mieczy i tym podobnych przedmiotów, bo przeszkadzają w walce. Za nim zatem odwiedź wroga, wylecz wszystkie rany i ustaw po cztery Djinny na set. Mia musi używać Wish Well, więc jej zostaw cztery. Niestety przyznano rycerzowi dwa ataki na turę, więc jeśli pod koniec tury jesteś silnie osłabiony, dobrze by było, gdybyś na początku kolejnej użył Djinna Flash (ogniowy), by wzmocnić obronę całej gromady. Nie pozwoli to także na jego atak, co najwyżej ją zlamie, ale nie zada obrażeń zanim wyleczy cię Mia, a oto przecież nam chodzi. Na początek przywitaj przeciwnika summonami czwartego poziomu. Potem używaj najsilniejszej psynergy i od czasu do czasu Djinnow, by móc je potem przywołać. Od razu mówię, że walka jest bardzo długa i wyczerpująca. Twój przeciwnik ma bowiem ok. 6000 HP, a z nikim o takiej mocy nie miałeś jeszcze okazji walczyć, więc bądź ostrożny, lepiej się podłączyć niż zaatakować. Bądź rozważny i powodzenia. Gdy go pokonasz, dostaniesz dużo monet i punktów doświadczenia, które wywindują prawdopodobnie Twoich bohaterów na wyższe poziomy. Znajdziesz też skrzynię ze zbroją, niestety przeklętą! Teraz użyj Retreat i wyjdź z jaskini z powrotem do różowej trąby. Niestety wyrzuci cię w Suhalla, więc będziesz musiał znowu dojść do miejsca z różową trąbą. Powtórz zatem wszystko co robiłeś wcześniej do tego miejsca, lecz tym razem przy trąbie nie używaj Reveal. Po prostu idź ciągle na dół, lecz za nim zejdziesz po stopniach zaszewj grę. Uaktywnij również Djinny, wystarczy po cztery, ale jak zwykle Mii zostaw cztery na standbyu (będzie miała wtedy Wish), podobnie zrób z Quartzem - jeśli ktoś zginie, będziesz mógł przywrócić go do życia przy jego pomocy. Gdy będziesz gotowy do starcia ze Storm Lizardem, zejdź na dół i poczekaj na wielką trąbę. Jak zwykle użyj Douse i poczekaj na przeciwnika. Teraz zaczyna się zabawa, jest on bowiem silniejszy niż pozostali których spotkałeś na pustyni - ma ok. 1900 HP, lecz po ostatnich doświadczeniach pokonanie go nie sprawi ci trudności. Na początek może przywołać wszystkie Summony, potem zaś używaj potężnych ataków psynergy. Mia niech, jak zwykle, leczy w każdej rundzie, pozostali niech też używają Djinnow, bo potem będą mogli któregoś przywołać. Gdy skończysz, udaj się na dół. Przy kręgu kamieni włóż Reveal i zabierz Psynergy Cristal. Potem idź dalej wąwozem. Przy wąskim przejściu pojawi się zmartwiony lodem - nie udało ci się wam odnaleźć

Sheby... ostatecznie zgodzi się zostawić jej poszukiwania strażnikom z Suhalla Gate. Dlatego tam właśnie teraz się udacie. Idź zatem w prawo, na mapie kontynuuj maszerowanie w tym kierunku.

Suhalla Gate:

Gdy wejdiesz po schodach, zobaczysz dwóch strażników leżących na ziemi. Pokonała ich grupa dziwnych ludzi z potężnymi siłami... to musieli być Felix i jego banda. Gdy skończycie pogaduszkę przejdź przez bramę. Możesz odwiedzić uzdrowiciela, jeśli chcesz kogoś ożywić, potem zaś udaj się w prawo. Gdy dojdiesz do zbocza, na którym widać zielone liście, po których można się wspinać (patrz na dół), poszukaj ślizgawki. Zjeżdż nią niżej, zabierz z kufra Mint i wróć na górę, gdzie na kolejnej planszy jeszcze raz skorzystaj z takiego zjazdu. Tym razem skorzystaj z trzeciej



ślizgawki. Na dole spotkasz Djinna, którego po krótkiej walce możesz zabrać ze sobą. Potem zjeżdż na dół i wspinaj się po bluszczu na samą górę. Nie musisz wchodzić do jaskini. Kieruj się ciągle w prawo, omiń leżącego strażnika i zejdź schodami na dół. Znajdziesz się wkrótce na mapie głównej, gdzie skieruj się w prawo do fioletowej wierzby.

Venus Lighthouse, pierwsze podejście:

Idź ścieżkami w lesie, omijając strażników, aż dojdiesz do fioletowej budowli. Wejdź do środka, przejdź korytarzem, a w sali z drzewem na podłodze użyj Reveal. Odkryjesz tak tajemne przejście na górnej ścianie. Zejdź schodami na dół i zabierz Carry Stone, który pomoże podnosić lekkie przedmioty. Potem wróć do komnaty wyżej i skorzystaj z widocznych na górnej ścianie drzwi. Za nimi skreć w prawo i zejdź po stopniach niżej.



Przeskocz na słupy stojące w wodzie i trzymaj się tych najbardziej w lewej. Gdy dotrzesz do skrzyni, zabierz jej zawartość i wróć niżej, skorzystaj ze



schodów, i tym razem udaj się w lewo. Za drzwiami znajdziesz stopnie prowadzące na górę - nie korzystaj z nich. Zamiast tego omiń je i wyjdź drugą stroną korytarza. Głaz blokująca przejście przesun w prawo, a następnie użyj na nim psynergy Carry. Teraz możesz wejść po schodach, by zmierzyć się z elektrycznymi barierami.



Żartowałam, zostaw je w spokoju. Wystarczy tu tylko uruchomienie Reveal, by zobaczyć schody na piętro wyżej. Wejdź po nich i przejdź się długim korytarzem, na końcu którego czeka na ciebie statua. Stań tuż przy niej i posłuchaj, co do ciebie powie. Teraz możesz użyć Retreat i opuścić wierzę. Nie wychodź jednak z lasu. Idź za to w prawo i wyjdź z niego z przeciwnej strony, którą przyszedłeś. Maszeruj po ścieżce do góry, do kolejnego miasta.

Lalivero:

Gdy tylko wejdiesz do wioski, zobaczysz leżących strażników. Iodem porozmawia z nimi, a potem możesz robić co chcesz. Proponuję odpocząć w Inn, później zaś kupić najlepszą broń i zbroję. Po zakupach nie opuszczaj jednak sklepu. Poszukaj tu drabiny i wejdź po niej na dach. Przeskocz na żółty mur i przejdź się nim do samego końca. Zeskocz z dachu na ten obok i wspinaj się do Djinna. Nie będzie stawiał oporów, kiedy będziesz chciał go zabrać. Teraz wróć tą samą drogą do sklepu, jednak za przerwą w murze przeskocz na pobliski dach, potem na ten obok i wejdź wyżej po bluszczu. Sprawdź dzbanek po lewej i



zabierz Water of Life. Wróć na mur i do sklepu, skąd udaj się do domu znajdującego się w lewym dolnym rogu. Wejdź po znajdującej się w środku drabinie i przeskocz z dachu na mur. Zacznijsz iść na dół, a potem w prawo do skrzyni. Zabierz z niej Warrior's Helm i wróć do domu. Jeśli podejdiesz do złotego obelisku na środku wioski i przyciśniesz A, dostaniesz Psy Cristal. Teraz idź do góry, do Babi Lighthouse.

Babi Lighthouse:

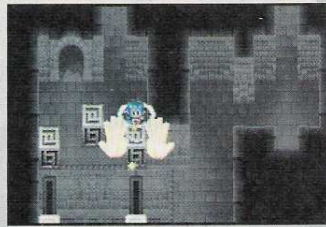
Myślę, że od tej pory nie powinienes już unikać spotkania z przeciwnikami, którzy pojawiają się z nienacka. Musisz już podnosić poziom zawodników, bowiem zaczyna się robić coraz cięższe, a im Twoi bohaterzy są słabsi, tym masz mniejsze szanse wygrać. Idź do góry, a gdy spotkasz leżących na ziemi strażników, zejdź po drabinie po lewej na dół. Wskocz na wysepkę z

dwoma słupami i przesun przy pomocy Move najbliższy obelisk. Teraz wróć na górę i udaj się w prawo, gdzie przesun słup, by odkryć zejście na dół. I tak jak poprzednio przesun obelisk i przeskocz na drugą stronę, do wąskiego korytarza. Na jego końcu wespnij się po drabinie, a znajdziesz się z powrotem na powierzchni. Użyj Growth na małej roślince, zaś gdy urośnie, wejdź po niej na górę. Tam ześlizgni się niżej i wejdź do środka budowli. Ponownie skorzystaj ze ślizgawki, lecz tym razem, by zdobyć Djinn. Będziesz musiał z nim walczyć, a gdy go pokonasz, zjedź jeszcze niżej. Tu skieruj się do góry, przy lewej ścianie i wejdź po schodach dwa razy. Teraz (już chyba po raz ostatni) ześlizgni się na dół - dosłownie "sięgniesz dna" i znajdziesz się w jaskini. Podejdź do ludzików i posłuchaj o czym mówią. Ktoś przeszedł przez te drzwi, lecz im się nie udaje ich otworzyć. Potem wyjdź na jaw, że przeszedł przez nie Saturos i cała jego banda. Ciągłe są o krok przed Tobą... Ale nie martw się, gdy skończy się rozmowa, podejdź do wspomnianych wrót i użyj na nich Reveal. Naciśnij guzik po lewej i wejdź do środka, ale zaraz! Gdy łodem do nich podejdzie, znów się zamkna. Cóż, chyba musisz zostawić tu wszystkich bez Psynergy. Idź zatem przez siebie i po schodach na dół do Tunnel Ruins. Statuę zostaw w spokoju - nic ci nie pokaże. Teraz udaj się na dół po stopniach i wyjdź do kolejnej komnaty. Zajmij się tu słupami. Najpierw przesun przy pomocy Move ten po prawej pod ścianę po prawej, a następnie umieść drugi tuż pod nim - możesz dzięki temu przejść na drugą stronę. W kolejnej sali przeskakuj po słupach na dół, by tam przesunąć statuę na płytkę z kropką wody. Pojawi się słup po prawej, który pozwoli ci iść dalej. Lecz niestety, przesunięcie kolejnego obelisku nie wystarczy. Najpierw musisz napełnić go wodą, by zadziałał, użyj więc na nim Douse. Potem przeskocz na drugą stronę i wejdź do następnej sali. Najpierw wybierz ścieżkę w prawo, gdzie użyj Reveal, by odkryć skrzynię, a potem wróć do drożki na dół. Zejdź do słupa na dole i przesun go w miejsce, gdzie prowadzi kropkowana ścieżka. Następnie napełnij go wodą (Douse) i wespnij się na górę, by użyć na nim Frost. W taki oto sposób stworzysz drogę na półkę po prawej. Wejdź na nią i kieruj się do dołu. Przeskocz tam w lewo i znów do dołu do sali z pięcioma kolorowymi statuami. Aby móc iść dalej, musisz poczytać w ich umysłach - dadzą ci wskazówki jak je ustawić, albo rozmieścić je od razu w taki sposób: czerwona - niebieska, w środku złota, potem zielona - fioletowa. Tylko wówczas otworzą się wrota po prawej. Skorzystaj z nich, a potem wejdź po schodach w sali z drzewem na podłodze.

Venus Lighthouse podejście drugie!

Znalazłeś się znowu w wierzy Venus. Zabierz Psynergy stone i udaj się przez drzwi na środku górnej ściany. Za nimi skręć w lewo i wejdź do kolejnej komnaty. Przepchnij kamień w prawo i użyj na nim Carry. Gdy wpadnie do dziury, przeskocz po nim na drugą stronę i idź dalej. Wejdź w wąski korytarz i przejdź przez piasek na prawą stronę. Pamiętaj jednak, by wyruszyć przez niego z najwyższego punktu naładzie, bo jeśli nie, to możesz spaść na dół. Potem wejdź po schodach i maszeruj w prawo i przejdź

przez ostatni wodospad piasku. Maszeruj korytarzem, a potem przeskocz przez słupy w wodzie. Trzymaj się prawej strony, to nie zbłądzisz. Potem skieruj się na dół i przesun słup z kreską na wolne miejsce tego małego rowka. Gdy znajdziesz się na miejscu, statua wypuści błyszczącą



kulkę i drzwi się otworzą. Za nimi stań na różowej płytce w podłodze - to przełącznik, który zamyka i otwiera piaskowe wodospady, a przy okazji otwiera drogę dalej. Idź więc w lewo i schodami na dół, by wrócić do komnaty, w której już wcześniej miałeś okazję odwiedzić. Zejdź tam po drabinie i wespnij się po tej na przeciwko. Przejdź przez wodospad (przytrzymaj B, kierunek do góry i w prawo) do drzwi po prawej. Zejdź po pobliskiej drabinie i przesun dwa słupy, by odkryć drzwi. Przejdź do kolejnego obelisku i umieść go przy lewej ścianie. Teraz wróć do drabiny i na górę przeskocz po słupie na drugą stronę. Wespnij się po schodach, by zaraz ponownie skorzystać z drabiny. Przejdź się następnie pod mostem i znów wejdź po schodach wyżej. Przebij się przez kolejne drzwi, aż do komnaty z kolejną układanką na podłodze. Musisz ustawić dodatkowe elementy tak, by kulka ze statuy mogła przedostać się do drzwi. Najpierw więc przestaw klocek najbliższy ciębie do dolnej dziury po prawej, potem pał po jego lewej na miejsce nad poprzednim i na koniec słup z poziomą kreską w dolną dziurę po lewej. Gdy drzwi otworzą się, przejdź przez nie, gdzie przeskocz na drugą stronę, by przekroczyć wodospad. Maszeruj ciągle w lewo, potem zaś wejdź w przejście prowadzące do dołu. I znów komnata z wodospadami. Wejdź w najbliższy z nich i zabierz z kufra niespodziankę. Teraz udaj się do tego obok i wejdź po schodach, które tam znajdziesz. Na górę musisz



przy pomocy Carry umieścić dwa bloki na guziku z lewej strony, a pozostały na tym z prawej. Będziesz mógł wtedy przeskoczyć w prawo i wejść do sali na dole, gdzie stań na różowej płytce, by zmienić piaskowe wodospady. Stąd udaj się do góry i stopniami na dół. Wejdź na wodospad i przetransportuj się na łód w lewym dolnym rogu. Wejdź na górę, przejdź korytarzem na jego koniec i wkrocz do nowej komnaty. Czekaj tu zabawa z prądami piaskowymi, ale jeśli będziesz trzymał B, powinienes sterować bez trudu. W prawym dolnym rogu znajdziesz skrzynię z mieczem, który oplaca się zabrać, potem zaś udaj się do drzwi i skręć za

nimi w prawo i na dół, do kolejnej układanki. Podejdź do drzwi na górę i przesun klocek z narysowanym lewym górnym rogiem (drugi od lewej) do pierwszej dziury z lewej strony, czyli na dół i w lewo, a potem słup z pionową kreską do przerwy w prawym dolnym rogu, uważaj, żeby nie wpadł po drodze do żadnej innej! Następnie zajmij się klockiem pierwszym od lewej. Pchnij go trzy razy na dół i do końca w lewo, tam gdzie jego miejsce. Ostatni umieść dokładnie w przerwie pod dziurą nad którą stoi. Pamiętaj jednak, by nie włożyć go do żadnej innej. Kiedy trasa będzie gotowa, kulka trafi do drzwi i je otworzy. Za nimi udaj się w prawo do fioletowego przycisku w podłodze. Zmień wodospady i maszeruj do góry, zgodnie ze ścieżką. Przeskocz przez przerwę w podłodze obok niebieskiego, latającego słupka i zejdź na dół. Wkrótce też wylądujesz w wodospadzie piaskowym. Przejdź w prawo i znów wejdź wyżej dwa razy. Czy sejujesz grę często? Proszę pamiętać o tym, bo jak widzisz zaczyna się coraz cięższy etap gry, a napotykanymi przeciwnicy? to już nie przelewki! Na tym piętrze zobaczysz Psynergy Stone - zabierz go, a jeśli czujesz się na siłach, możesz zmierzyć się z BOSSEM końcowym tej gry, a spotkasz go po tym jak ześlizniesz się na dół, na ten niebieski latający obiekt. Generalnie nie tracisz nic, na tej próbie, ostatecznie nawet jeśli cię pokona wylądujesz w Lalivero. Na szczycie wierzby spotkasz Saturosa. Jest z nimi Sheba! Jak miło, ale uwolnienie jej nie będzie łatwe, bowiem znów oszukają cię przeciwnicy.



Najpierw jednak przygotuj się do walki jak możesz najlepiej, czyli zasejuj grę zanim wejdiesz do nich po schodach, ustaw po cztery Djiny na set, z wyjątkiem Mii - jej tyle zostaw. Wylecz wszystkie rany i dopiero wtedy zmierz się z przeciwnikami. Oddasz im Shaman's Rodę w zamian za dziewczynę, ale jak zwykle wykręca się od spełnienia warunku. Fakt, nie mówili, że ją uwolnią, a za to wspomnieli, że nic jej nie zrobią, ale kto by zwracał uwagę na takie głupstwa? Na początek stosuj Summony najwyższego poziomu, potem psynergy i Djiny w miarę możliwości. Mia jak zwykle leczy w każdej turze Wish Well. Proponuję najpierw skoncentrować się na zniszczeniu Saturosa, bowiem jest silniejszy od dziewczyny - ma ok. 3000 HP, ona zaś ok. 2600 HP. Pamiętaj, żeby Twoje HP i PP utrzymywać stale na wysokim poziomie, bo później czeka cię kolejne starcie, a nie będzie kiedy uzupełnić strat! Jak już ich pokonasz, Felix niestety nie pozwoli odejść Shebie, a na domiar złego Saturos wrzuci Elemental Star do jamy i rozświetli Venus Lighthouse. A jak by tego było mało, to dzięki temu wzmocnią się ich siły i ponownie się z Tobą zmierzą, lecz tym razem pod postacią smoka... jest wielki i ma dwie głowy, ale jego ciosy nie są tak miazdzące jak można by się tego spodziewać. Jeśli tylko poświęcisz sporo uwagi na odnawianie sił, powinno się

udać go pokonać, choć ma ok. 5000 HP. Skuteczne są tu Djiny, zwłaszcza z trzeciego i czwartego poziomu, ale uderzaj także psynergy. Gdy któryś z zawodników zostanie ostatecznie pokonany, spróbuj go ożywić psynergy Revive, Water of Life lub odpowiednim Djinnem: Quartz. Niestety - siła jego ciosów waha się w granicach 100 - 150 HP, więc pamiętaj o odnawianiu sił, to podstawa sukcesu! Gdy zwierz zniknie, oznacza to, że już nie będzie więcej de nekła. Saturos i Menardi również, lecz cała wieża zacznie się trząść, aż ostatecznie rozpadnie się na dwie części... W wyniku tego Sheba spadnie na sam dół, a Felix desperacko skoczy jej na ratunek. Ale dlaczego głowa na dół? Bo na dole nagle znalazło się morze. Ph!



szczęściarce. W każdym razie potem rozpocznie się dyskusja co czynić dalej, a w chwili potem wieża z powrotem się skle! Wyjdiesz następnie na zewnątrz, lecz nie uda ci się znaleźć Jenny, a zdecydowaliście, że to właśnie trzeba zacząć i ostatecznie wylądujesz w Lalivero.

Lalivero:

W chacie porozmawiasz z Iodemem, dowiesz się wówczas, że Sheba żyje, ale nie wiadomo gdzie przebywa. Gdy opuścisz dom, poczekaj chwilę na zewnątrz. Pojawi się wkrótce Iodem, który poprosi cię abyś odnalazł Lemura, podaruje ci także Black Orb, który kontroluje statek Babelgo. Teraz udaj się do domu, przed drzwiami którego stoi strażnik, a znajdziesz go w lewym, górnym rogu miasteczka. Gdy zagadniesz go, wpuści cię do środka, idź tam wzdłuż basenu w lewo i wejdź na kładkę. Widzisz statek pod wodą? Ależ on piękny... Możesz spowodować, by się wynurzył - użyj Black Orb, które przed chwilą dostałeś. Robi wrażenie, prawda? Nastąpi chwila by wkroczyć na jego pokład, zobaczycy ocean, zmierzysz się o nieznanym... Twoja wyprawa trwała tak długo... że musi się skończyć. Tak, to już naprawdę koniec i trzeba się z tym pogodzić. Gratulacje!





GamePark 32

Historia zaczęła się tak. 24 października 2001 roku ujrzała światło dzienne w Korei nowa kieszonolka. Gamepark 32. Pomyślelibyście pewnie: "Co? Na rynku zdominowanym przez Nintendo coś się jeszcze utrzyma? Kto jest takim szaleńcem!?" A jednak Posłuchajcie co GP32 ma do zaoferowania i stanie się dla Was jasnym, że jednak jest o co walczyć.

Pomówmy o potencjalnych możliwościach tej konsolki. Tak na dobry początek. Zaczniemy może od tego, że GP32, to nie tylko kieszonolka, ale także odtwarzacz MP3 i obrazu video. Jak to się dzieje? A mianowicie ma ona wbudowany port USB (znany choćby z komputerów, czy PS2), oraz wbudowany port RF - 900 MHz. Ten ostatni wynalazek umożliwia całkiem niezłą pogrywe szesnastu osobom, oddalonym od siebie o dobrych kilka metrów - bez żadnego dodatkowego kabelka. A kabelki? Wystarczy USB i podłączyć się do kompa! I już można ciąć przez sieć. Wiem, wiem - już Was zmroziło. To naprawdę niezły sprzęt. Ale my jeszcze nie skończyliśmy. Polecamy uwadze fakt, że Gamepark 32 ma wbudowane dwa głośniczki i oczywiście dźwięk stereo. Mało tego. Ekran jest większy, niż w przypadku GBA - ma bowiem trzy i pół cala przekątnej. No i wreszcie rozdzielczość - też lepsza. Realne 320x280 (GBA 240x160!). Oczywiście ta sama technologia wyświetlania obrazu. Jeśli są jeszcze wśród Was twardziele, którzy nie opadli bezzilnie na krzeselka, podajemy gwóźdź do trumny. GP32 ma światełko, które podświetla ekran i można sobie ciąć po ciemku bezproblemowo. Komentarz zbędny. Jeśli chodzi o język programowania - oczywiście C++.

Popularna rzecz. Można sobie bez problemu tworzyć własne gierki na relatywnie tanich devkitach. A co do zapisu - wykorzystujemy karty SD/SM - dość popularne karty zapisu. spotykane w sklepach komputerowych. Koszt takiej karty waha się w okolicach siedmiu dolarów. Nic więcej nie potrzeba - tylko karta i kabel USB (który nota bene jest dołączany do kieszonolki). I co dalej? Toż to piractwo! Otóż nie. Wiele firm - między innymi Capcom - już zapowiedziało, że będzie sprzedawać swojej tytuły w seriach na krążkach CD. A gracz zassie sobie na kartę to, co mu akurat podpasuje. Czyta się, jak bajkę, nie? Spoko. W Gamepark 32 jest jeszcze port dający możliwość podłączenia kieszonolki do telefonu komórkowego. A co wtedy? No oczywiście - gra z kumplami przez telefon, ale także cały WAP, czyli internet. Nie tylko przeglądanie stron. GP32 ma wbudowaną przeglądarkę, która "łyka" bez mrugnienia

filmy, muzykę a także języki Flash i Javascript. Aktualnie rodzą się ostre próby jak najlepszemu oddaniu obrazu telewizyjnego na ekranie GP32. Nie jest to już pytanie czy się da, ale kiedy. Odpowiadamy enigmatycznie za konstruktorami sprzętu: "Szybciej, niż Wam się wydaje".

Zresztą sprawdźcie obrazki. To wygląda jak mały komputer! Ale niespecjalnie jest z czego wybierać. Little Wizard - zabawowe mordobicie z postaciami 2D. Postacie wielkie i powykręcane. Na strojach widać najdrobniejsze detale. Wszystko czystutkie, bez grama piksela. Postacie dziwne, że chciałoby się powiedzieć coś nieprzyjemnego - robot, pirat, antropomorficzny tygrys. Zarzuty? Nie do końca skoordynowana grafika i dźwięk. I zbyt mało płynna animacja.

Dungeon&Guarder - coś w stylu Final Fight w klimatach fantasy. Postacie do wyboru i całkiem zgrabne, choć znów lekko niepełna grafika. Cóż - nie można mieć wszystkiego już w pierwszej generacji gier. Ścieżka dźwiękowa ciekawa, ale bez fajerwerków. Dyhard - dziwaczna zręcznościówka. Są jeszcze inne gry - Treasure Island (puzzle), Tangles Magic Square (również gra logiczna), Kimchi-men (platformerek), Tomak (shooterek) oraz Rally Pop - dziwaczne wyścigi.

Co zatem jest nie tak w tej konsolce? Bo trzeba też powiedzieć o minusach. Już pierwsze gry pokazują, że prawda leży w tym, co procesor może liczyć. Gamepark obiecuje takie tytuły jak Tetris, Breath of Fire III, czy Street Fighter Alpha 3. Ale,

ale... No właśnie. GBA wciąż wyprzedza GP32 pod względem na przykład skalowania obrazu. Tylko jakiś cud kodu zmusi Gameparka 32 do objechania postaci, tak jak w Golden Sun i dynamicznego pokazania całej akcji, jak w Tekkenie. Cud, czyli nic. Nikt się nie spodziewa takich możliwości. Nie ma też na razie na horyzoncie dystrybutora nawet na tereny poza głęboką Azją. Owszem - można ściągać tę kieszonolkę na własną rękę, ale rozumiecie - wszystkie gry będą miały krzakki. Druga strona medalu - łatwość zgrywania tytułów z internetu. Już pojawił się emulator Gameparka 32 na komputery PC. Być może fani wezmą się za lokowanie produktów koreańskich w zrozumiałym dla nas języku angielskim. Próby na pewno zostaną podjęte. Póki jednak nie znajdzie się dystrybutor choćby w USA i potem firmy nie złączą tłumaczyć gier masowo, Gamepark 32 ze swoimi cudenkami będzie tylko ciekawostką zza gór i rzek, oraz marzeniem kilku kolekcjonerów.

Specyfikacja:
Rozmiar ekraniku: 3,5 cala
Rozdzielczość: 350x240, max 65536 kolorów
CPU: 32bit RISC
ROM: 512KB
Baterie: AAx3 (starczą na 12 godzin)
Dźwięk: 16-bit Stereo, obsługa MIDI, 4 kanały PCM
Komunikacja: obsługa RF Network, port USB
Karta: Smart Card Media



Advance Rally

Co-driver mode

Wygraj wszystkie wyścigi w World Rally Mode.

Ukryta trasa

Wygraj w Co-driver mode.

Army Men: Operation Green

Kody poziomów

Poziom - Nazwa - Kod - Kod zastępczy

1- A day at the beach - (brak) - (brak)

2- Workin' 9 Til 5 - 5VKPR6*B - K*67LZM

3- With A Bucket, A Spade, And Hand

Grenade - 5PK5LL*4 - F58FWJ*N

4- Goin Downtown -Y8DTF4HK -

3MC9TS15

5- Down On The Farm - 62BVXHX -

3SXRLW0J

6- Baby, Light My Fire - MQ5310VP -

Y0V7G6ZM

7- Here A Tan, There A Tan - SZQR6W1J -

DLTYD4G7

8- The Rumble In The Jungle - 44BQQCWH -

NJ98C3XD

9- The Donkey Ride - F4J1ZRWG -

CG4PPSC6

10- Top Brass In Trouble - FF00WP36 -

5QFXBJJZ

11- Jungle Fever - *HBNVVV4 -

52CN4BBH

12- Spider's Web - 85M3QCFC* -

*BR53WWF

Asterix And Obelix: Bash Them All!

Poziom - Obszar - Hasło

3 - London - Obelix, Asterix, Idefix,

Panoramix

5 - Helvetia - Asterix, Obelix, Idefix,

Panoramix

7 - The Mountains - Panoramix, Asterix,

Obelix, Idefix

9 - Grecia - Falbala, Abraracourcix,

Obelix, Idefix

11 - Olympia - Asterix, Panoramix, Idefix,

Falbala

13 - Mesopotamie - Idefix, Falbala,

Panoramix, Abraracourcix

15 - Dead Sea - Abraracourcix, Idefix,

Obelix, Panoramix

17 - Hispania - Falbala, Asterix, Idefix,

Obelix

19 - The Roman Camp - Obelix, Falbala,

Idefix, Panoramix

Kody do Asterix And Cleopatra

Poziom - Kod

Barrel Crisis - 3121

Stone Em All! - 1213

Sculptoris - 2331

Mummy Ball - 3113

Slip Em All - 1322

Shoot The Romans - 2123

Super Bonus Level (Culture Club) - 1232

Dark Arena

„Jestem bogiem” (kod specjalny)

Wpisz S_X_N jako kod. Uwaga: „_”

oznacza spację. Ten kod uruchamia:

nieskończone zdrowie, wszystkie bronie,

wszystkie klucze, nieskończoną ilość

amunicji, wszystkie mapy oraz możliwość

przeskakiwania poziomów.



Tips & Tricks

Niekończące się zdrowie (kod specjalny)

Wpisz HLGNDSDR jako kod.

Niekończąca się amunicja (kod specjalny)

Wpisz NDCRSRDT jako kod.

Wszystkie bronie (kod specjalny)

Wpisz THRBLDNS jako kod.

Wszystkie klucze (kod specjalny)

Wpisz KNGHTSFR jako kod.

Wszystkie mapy (kod specjalny)

Wpisz LMSPLLNG jako kod.

Przeskakiwanie poziomów (kod specjalny)

Wpisz NFTRWLLH jako kod. Otwórz mapę i naciśnij Seect aby przejść do następnego poziomu.

Test efektów dźwiękowych (kod specjalny)

Wpisz CRSDR jako kod. Wejdź w Options, przestaw Sound FX na Off, a potem na On – usłyszysz różne dźwięki.

Oszustwa

Wpisz ENRYRDDS jako kod. Uwaga: Ten kod znosi działanie wszystkich kodów specjalnych. Teraz możesz wpisywać poniższe kody.

„Jestem bogiem”: ALL

Nieskończone zdrowie: HEALTH

Nieskończona ilość amunicji: AMMO

Wszystkie bronie: WEAPONS

Wszystkie klucze: KEYS

Wszystkie mapy: MAPS

Przeskakiwanie poziomów: SKIP

Test efektów dźwiękowych: SFX TEST

Wyłącz „Oszustwa” i włącz „kody specjalne”: PWORD

Kody poziomów

Level – Easy – Medium – Hard

2 – CRSDRPLS – VWHTSRCH – LDNHGHT

3 – TKMWTHYB – TCRSDRLR – DBYFTHND

4 – TTLSFRT – DFRLMWTH – CSSRCNHT

5 – STCRSTRD – LLYRMGHT – HNSWLLSN

6 – NTLVMLNW – WRMRCHNG – TSTRSTLR

7 – NTTRDTNY – TLNDFRFR – STNDRDSW

8 – RQSTMWTN – MHMNNCNS – LLRSRCS

9 – GTSTNDBY – YWHLRLTR – LNDTBTL

10 – YRSDTFGH – NFRCHRNS – SRCNHRDS

11 – TWTHYVRS – DMSKWL – WFLLRWR

12 – THYRCLLN – TKRRVNGN – RRKNGNWR

13 – GHVTBTHR – PGFRMTF – DNTFGHTW

14 – HLYNDHS – STWCHRST – CRRYSGNF

15 – TBFRFGHT – NSRCMNGW – CRSSWRLR

Koniec – GDFGHTBL – THSWRDSH – DSFNGLND

E.T.: The Extra-Terrestrial

Poziom – Kod

2 – Góra, Góra, A, Dół, Dół, B, R, L

3 – Lewo, Góra, Prawo, Dół, L, A, R, B

4 – A, Lewo, B, Prawo, L, Góra, R, Dół

5 – L, R, R, L, A, Góra, B, Lewo

6 – L, Lewo, R, Prawo, A, A, B, A

7 – B, R, B, L, A, Góra, B, Góra

8 – Góra, Góra, A, Dół, Dół, Lewo, A, B

9 – Prawo, B, B, Lewo, Góra, R, R, L

10 – Lewo, Lewo, A, L, Prawo, Prawo, B, R

Harry Potter And The Philosopher's Stone

10 życ

Podczas gry naciśnij: Select, B, A, B, A, B, B, A, A

Czar Alohamora

Hermiona nauczy Cię tego czaru we wspólnym pokoju, po treningu Quiddich'a. Czar otwiera zamknięte drzwi (te z gwiazdą).

Czar Flipendo

Profesor Quirrell uczy Cię tego czaru na pierwszej lekcji. Czar wystrzeliwuje na wprost kulę energii. Ten czar może przesuwac obiekty, ogłaszać przeciwników lub rozwalac skrzynki.

Czar Flying

Pozwala przenosić kamienie i posagi.

Czar Lumos

Na kilka minut rozświetla lokację.

Transfiguration

Do nauczania na lekcji transfiguracji. Można nim pozbyć się obiektów (np. książek), które zastanawiają przełączniki, poprzez przemienienie ich w ptaki.

Alternatywne zakończenie

Zdobądź piętnaście kart Folio MagiGet oraz ostatnią kartę od Rona. Zdobądź też 600 punktów dla Griffindoru aby zdobyć Puchar Domów (House Cup). Od tego momentu nowe zakończenie będzie dostępne.

Pumpkin Pasties

Zbierz trzy Pumpkin Pasties aby zdobyć dodatkowe punkty życia dodawane do tych, które już masz. Na przykład: na początku gry masz maksimum pięć punktów życia, ale możesz zwiększyć tą ilość do sześciu poprzez zebranie trzech Pumpkin Pasties. Można je znaleźć w następujących miejscach:

1. Podczas nauki czaru Alohamora od Hermiony. Wygraj challenge.

2. Po zdobyciu czaru Alohamora idź w stronę chatki Hagrida. Tuż przed dojściem na miejsce jeźdź w dół. Po lewej jest wąska brzoza ścieżka. Idź nią (pomiędzy drzewami), a potem otwórz skrzynię.

3. W „The Dungeons” (u Snape’a), idź w górę, koło regałów. W górę i na końcu po prawej jest kolejne PP.

Idź do Green House 1 i na prawo, tuż koło drzewa. Zejdź w dół do sekretnego obszaru i pokonaj wszystkich przeciwników (gnomy, żółwie). Teraz idź na południe i powtórz. Kiedy skończysz pojawi się PP.

International Superstar Soccer

African All-Stars

Wygraj International Cup jakimkolwiek afrykańskim zespołem.

American All-Stars

Wygraj International Cup jakimkolwiek amerykańskim zespołem.

Asian All-Stars

Wygraj International Cup jakimkolwiek azjatyckim zespołem.

European All-Stars

Wygraj International Cup jakimkolwiek europejskim zespołem.

World All-Stars

Wygraj International Cup jakimkolwiek zespołem.

Kao The Kangaroo

Poziom – Kod

Ancient Ruins – Flaga, Bomba, Buźka Kao,

Rękawica Bokserska, Buźka Kao

Bear Peak – Żaba, Żaba, Buźka Kao,

Rękawica Bokserska, Buźka Kao

Big Blizzard – Lampa, Palma, Serduszek,

Rękawica Bokserska, Buźka Kao

Crocodile Island – Serduszek, Palma,

Lampa, Rękawica Bokserska, Buźka Kao

Deadly Waterfall – Rękawica Bokserska,

Grzyb, Zielenina, Rękawica Bokserska,

Buźka Kao

Evil Descent – Sowa, Motylek, Ptak,

Rękawica Bokserska, Buźka Kao

Frozen Lake – Ptak, Klucz, Żaba, Rękawica

Bokserska, Buźka Kao

Holy Temple – Bomba, Buźka Kao,

Rękawica Bokserska, Rękawica Bokserska,

Buźka Kao

Hunter – Palma, Lampa, Żaba, Rękawica

Bokserska, Buźka Kao

Hypnodjin – Bomba, Flaga, Moneta,

Rękawica Bokserska, Buźka Kao

Ice Caves – Klucz, Klucz, Buźka Kao,

Rękawica Bokserska, Buźka Kao

Island Shores – Moneta, Serduszek, Palma,

Rękawica Bokserska, Buźka Kao

Lightning Speed – Palma, Serduszek,

Moneta, Rękawica Bokserska, Buźka Kao

Little Valley – Motylek, Ptak, Klucz,

Rękawica Bokserska, Buźka Kao

Lost Village – Zielenina, Ryba, Sowa,

Rękawica Bokserska, Buźka Kao

Megasaurus Ferocious – Ryba, Sowa, Motylek, Rękawica Bokserska, Buźka Kao

Mythical Caves – Grzyb, Zielenina, Ryba,

Rękawica Bokserska, Buźka Kao

Never-ending Slide – Flaga, Moneta,

Serduszek, Rękawica Bokserska, Buźka Kao

Peril Desert – Serduszek, Moneta, Flaga,

Rękawica Bokserska, Buźka Kao

Trade Village – Moneta, Flaga, Bomba,

Rękawica Bokserska, Buźka Kao

Prehistorik Man

Poziom – Kod

4 – BBDQWC8XDJ8Q

7 – BBQWC8ZFHB5

Razor Freestyle Scooter

Aircraft Carrier ukończony:

VDY3ZJ6LJVCQBF

Circus ukończony: ZBF4GJ5VJVCQBF

Construction Site ukończony:

QHY4LJ2LH2CQBF

Scooter Park ukończony: SBY5VJ4BVCQBF

Shopping Mall ukończony:

QLY67J3BJVCQBF

Sports Stadium ukończony:

7JY4GJZBJVCQBF

Scooby-Doo And The Cyber Chase

Poziom – Kod

Coliseum – MXP#2VBL

Ocean Chase – CHBB5VBX

Prehistoric Jungle – 5S@C7VB8

Sonic The Hedgehog Advance

Tails jako partner Sonica

W menu wyboru postaci, podświetl Sonica, potem zaznacz Tails a i naciśnij Dół. Teraz podświetl Knucklesa i naciśnij L. Następnie zaznacz Amy i naciśnij R. Teraz znów wybierz Sonica i rozpocznij grę. Tails będzie podążał za Sonice ale nie można go kontrolować.

Moon Zone

Zbierz wszystkie Emeralds (jest ich siedem) od wszystkich postaci i ukończ grę Sonicem.

Ukryte muzyczki w Sound Test

Aby zdobyć więcej niż 39 podstawowych muzyczek w Sound Test ukończ Moon Zone lub odblokuj Super Sonic Ending. Znajdziesz trzy dodatkowe muzyczki.

Łatwe zdobywanie pierścieni do Chao Garden

Zagraj na pierwszym poziomie. Naciśnij Start + Select + A + B aby zresetować grę. Idź do Chao Garden i okaże się że masz wszystkie zebrane wcześniej pierścienie. Musisz jednak zresetować grę przed rozpoczęciem kolejnej części poziomu.

Pierścienie do Tiny Chao Garden

Zagraj w Time Trial na poziomie, na którym czujesz się najlepiej. Zdobądź dużo pierścieni i udaj się do Garden. Grą doda te pierścienie do wszystkich, które już zdobyłeś.



pokemaniak!

I kolejna porcja tipsów Raptora oraz info o Pokemonie Mini! Premiera już za miesiąc!

POKEMON R/B/Y/G

Jazda na ścieżce rowerowej

Gdy jesteś na ścieżce (trasie) rowerowej, to nie musisz poddać się „nurtowi” i jechać w dół. Wystarczy, że wciśniesz i przytrzymasz klawisz „A”. Wtedy zatrzymasz się w miejscu. Po naciśnięciu kierunku będziesz mógł poruszać się swobodnie, jednak z dwukrotnie mniejszą prędkością.

Pokemon Trading Card Game

Wszystkie karty promocyjne

Arcanine L34 - Dziewczyna w WATER CLUB wymieni się za Laprasa.

Moltres L37 - Pokonaj Grand Masterów.

Articuno L37 - Pokonaj Grand Masterów.

Pikachu L16 - Dziewczyna z GRASS CLUB wymieni ci Vileplumeza na Oddish, potem Clefairy na Pikachu.

Pikachu L16 - W FIGHTING CLUB poprosi ci o: Golem, Weezing, Parasect, Rapidash, Omastar. Jeśli dasz mu te karty, to da ci On na Pikachu.

Flying Pikachu L12 - Mr. Ishihara wymieni się za Clefable na Surfing Pikachu, potem za Ditto na Flying Pikachu, potem za Chansey za jeszcze innego Surfing Pikachu.

Surfing Pikachu L13 - Mr. Ishihara wymieni się za Clefable na Surfing Pikachu, potem za Ditto na Flying Pikachu, potem za Chansey za jeszcze innego Surfing Pikachu.

Electabuzz L20 - W LIGHTNING CLUB chłopak wymieni się za Electabuzz L35.

Zapdos L68 - Pokonaj Grand Masterów.

Slowpoke L9 - W FIRE CLUB da ci tą kartę, jeśli mu dasz swoje (nie używane) karty energii.

Mewtwo L60 - Wygraj w turnieju w Challenge Hall.

Mewtwo L60 - W PSYCHIC CLUB gość da ci tą kartę za pokazanie mu medalu (z tego klubu).

Mew L8 - Wygraj turniej w Challenge Hall.

Jigglypuff L12 - Kiedy opuścisz klub po zdobyciu swojej drugiej odznaki (medalu)

Ronald wyzwie cię na pojedynek. Jeśli wygrasz, to otrzymasz od niego tę kartę.

Dragonite L41 - Pokonaj Grand Masterów.

Imakuni? - Kiedy pokonasz Imakuni?, będzie ci dawał 4 booster packi, ale czasem da ci tego TRAINERA.

Super Energy Retrieval - Kiedy opuścisz klub po zdobyciu piątego medalu, Ronald wyzwie cię na pojedynek. Jeśli wygrasz, to otrzymasz od niego tą kartę.

Znajdź ułożenie swych kart!

Ten trik możesz wykonać tylko wtedy, kiedy masz kartę, która umożliwi ci zajrzenie do twojego decku (w celu wzięcia karty). Użyj takiej karty i obejrzyj dokładnie ułożenie talii, a następnie zresetuj GameBoya i w menu wybierz „Continue duel”.

Ułożenie decku zostanie nie zmienione!

Prosty sposób na pokonanie Grand Masterów:

Kiedy wygrasz jedną walkę i zostaniesz zapytany o to, czy przygotowany jesteś do

następnego meczu, odpowiedz „NO”, a ukaże ci się Menu. Zrób SAVE. Teraz jak zle ci pójdzie, to zresetuj GameBoya i w menu wybierz opcję „continue from dairy”.

Przemieszczaj się szybciej

Masz dość powolnego chodu, to pobeigaj (trzymaj B, kiedy się poruszasz).

Większa szansa na wygranie meczu

Często dobrym sposobem na wygranie walki są ciosy zadające obrażenia typu Confusion czy Poison. Niestety - trzeba rzucać monetą, ale nigdy nie wiadomo co wypadnie. Najprostszym sposobem na to jest użycie ataku i sprawdzenie, co wypadnie. Jeśli to, czego nie chcemy, to szybko jak tylko pojawił się wynik resetujemy GameBoya i z menu wybieramy „continue duel”.

Możemy też dowiedzieć się jaki atak warto wykonać, lub jaki wykona przeciwnik.

Najpierw używamy ataku, a potem widzimy zamiary przeciwnika. Tuż przed zakończeniem ruchu przeciwnika dajemy reset GameBoya. I w menu „continue duel”. Dlaczego się tak dzieje? Ponieważ gra zachowuje ruch dopiero po zakończeniu ruchu naszego przeciwnika! Tą metodą można wykorzystywać prawie do wszystkich czynności!

Sposób na zdobycie dużej liczby energii

Kiedy pokonasz już paru liderów, udaj się do LABORATORIUM dr. Mansona. Tam idź w prawo przez drzwi i w dół. Jeden z asystentów za każdą wygraną z nim będzie ci dawał booster packa zawierającego tylko energie.

Walcz z Ronaldem po raz drugi

Kiedy przejdziesz grę, Ronald (Twój największy rywal) nie będzie chciał już z tobą grać. Jednak kiedy minie równo 50 godzin od twojego pierwszego ukończenia gry, w Chalange Cup będziesz walczył z Ronaldem! (będzie drugim zawodnikiem).

Kiedy Ronald wyzwie cię na pojedynek?

Musisz uzbierać wszystkie 226 kart, wtedy Ronald zechce z tobą zagrać.

Jak zdobyć kartę, której nie mamy, w Chalange Cup?

Kiedy pokonasz dwóch przeciwników, zachowaj stan gry. Jeżeli po wygranej walce nie otrzymasz karty, której poszukujesz, zresetuj grę i pokonaj przeciwnika jeszcze raz. Powtarzaj czynność aż do skutku.

Pokemon Crystal

Telefon Bueany

W Golden Rod Radio Tower jest organizowany konkurs „Buena's Password” (codziennie od 20 do 00.00). Za każdą poprawną odpowiedź dostajemy punkt do naszego Blue Card, możemy je zamieniać na nagrody. Lepiej jednak uzbierać 30 punktów i porozmawiać z Bueaną, a ta zachwyci się ilością naszych punktów i da nam swój numer telefonu. Może być przydatny.

Pokemon Mini

Po kolejnych trzech numerach GBM, gdzie pełno było pokemonów, zgodziliśmy się, że na razie to chyba koniec. Niestety (albo i stety), ogłaszamy, że na rynku właśnie debiutuje kolejna gra z pokemonami. A właściwie cztery. W trzech wersjach kolorystycznych. Zanim jednak popędzicie po nową porcję słodzików na literkę „p”, upewnijcie się, że naprawdę kochacie gadżety. Pokemon Mini, choć ładnie wygląda i zapowiada się na śmieszna zabawkę, jest jednak raczej niewielki i jeśli natura obdarzyła was rączkami jak bochny chleba, możecie napotkać pewne

problemy przy naciskaniu malutkich

przycisków i pada

kierunkowego.

Konkretnie. O co chodzi z

grami? Niestety - nie jest to

ten erpeg, którego wszyscy

znają i kochają (lub

nienawidzą). Kupując

urządzone, dostajemy jedną

grę - Pokemon

Party Mini.

Zawiera ona 9

gier

zręcznościowych,

sprawdzających się do

naciśnięcia guzika lub

potrząśnięcia konsolką (ma

wbudowany czujnik ruchu).

Część z nich ma opcję gry



dwuosobowej, ale nie spodziewajcie się, że oczarujecie tym każdego...

Dodatkowo dokupić można minikartridge z

grami. Do wyboru mamy Pokemon

Pinball Mini (czyli pinball, pokemony są

narysowane na stołach i tyle), Pokemon

Puzzle Collection

(układanki logiczno-

zręcznościowe) i

Pokemon Zany Cards.

Ostatnia gra może

sprawić nam największej

frajdy: zbieramy karty,

ustawiamy je w

określone kombinacje,

wymieniamy się nimi i

walczymy przy ich

pomocy z kumplami,

którzy też zaopatrzyli się w Pokemon

Mini. O ile mamy takich.

Pokemona Mini wraz z grami dokładnie

przetestujemy w następnym numerze

GameBoy Magazynu. Premiera już w

kwietniu!





Cool Stuff - akcesoria do konsolek!

Witamy w kolejnym odcinku kącika sprzętowego. A wiecie, że GameBoya Advance można podłączyć do telewizora praktycznie czyniąc z niego stacjonarną konsolkę?

Czy myśleliście kiedyś o podłączeniu swojego GBA do telewizora? Tak? To musicie wiedzieć, że jest to możliwe. Zestaw TV de Advance pozwala na taki manewr. Specjalnym urządzeniem podłączamy GBA do wejścia A/V w odbiorniku i możemy rozkoszować się grą na dużym ekranie.

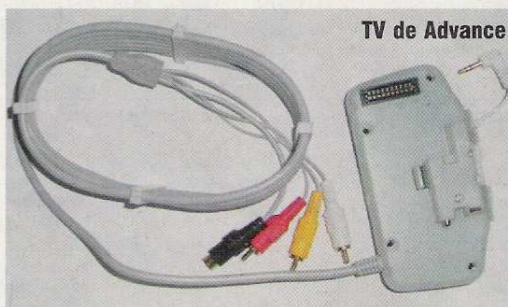
Niestety nie do końca jest to takie różowe. Urządzenie nie jest licencjonowane przez samo Nintendo i trzeba trochę pogrzebać w naszej konsolce. Jest to prosty proces (choć i tak lepiej, by to zrobił profesjonalny elektronik), ale i tak tracimy gwarancję i możemy zepsuć naszego GBA.

Dokładnie przeanalizowaliśmy to, co trzeba zrobić ze swoim Advancem, aby podłączyć to cudo do konsolki. Oto nasz raport.

Kupując TV de Advance dostajemy nową tylną część GBA, dodatek, o którym za chwilę i specjalne kable.

Rozkręcamy swojego GBA i odpinamy taśmę, która wysyła sygnał na ekranik. W nowej, tylnej części GBA jest druga taka sama taśmka, i to właśnie nią podłączamy tą część do reszty GBA. Z tyłu jest małe wejście na jeszcze jedno urządzenie (TV de Advance). Z tylnej części zdejmujemy zaślepkę i podłączamy je. TV de Advance podłączany jest do kontaktu z napięciem, a z drugiej strony wchodzi do slotu baterii, więc cały GBA zasilany jest z sieci i baterie nie są dłużej potrzebne.

Jest jeszcze w nim wyjście na jacka, które wkładamy do tego portu w GBA, aby



TV de Advance

uzyskać dźwięk. Z drugiej strony kabla są wyjścia Chinch i S-video. Urządzenie pozwala jeszcze na przełączanie obrazu na pełny ekran, lub wyświetlanie go w ramce na środku.

Podsumowując - TV de Advance pozwala tylko na podłączenie naszej konsolki do telewizora i ma wady, które zniechęca potencjalnych kupców do sprawienia sobie tego cuda. Po pierwsze: można zniszczyć sobie taśmki, a wtedy można będzie już tylko powiedzieć papa do GBA.

Druga rzecz to fakt, iż jakoś obrazu wyświetlanego na ekranie telewizora nie jest najlepsza.

I po trzecie, GBA został stworzony do grania w autobusie, albo w łóżku. Nie widzę sensu przyłączać się do telewizora, aby pograć na kieszonсолce. Można więc cały ten zestaw potraktować jako ciekawostkę. Kosztuje około 70 dolarów i trzeba go sprowadzać przy pomocy Internetu.

Drugą intrygującą rzeczą, którą ostatnio



TV de Advance

アドバンスに取り付けて
テレビに接続するだけ!

pojawiła się w sprzedaży do GBA jest podświetlacz nazwany Afterburner. Ale nie jest to taki podświetlacz, jakie znamy do tej pory - czyli zakładane na konsolkę w formie i szkiełka. Otóż Afterburner montuje się pod obudowę, a lampki dają światło bezpośrednio na ekranik rozjaśniając go tak, że gra w ciemnym pomieszczeniu nie sprawi żadnych kłopotów! Podobnie jak TV de Advance, także i Afterburner wymaga rozkręcenia konsolki i tym samym kończy jej gwarancję. Może jednak gra jest warta świeczki - pomyślcie, żadnych dodatkowych światełek i koniec kłopotów z ciemnymi grami... Postaramy się zdobyć te akcesoria i przetestować je w kolejnych numerach GameBoy Magazynu.



Afterburner

Afterburner

W tym miesiącu temat poważny (dla odmiany - hehe), bo wiąże się ze wszystkim właściwie. Zaczniemy od tego, że dostajemy od Was mnóstwo listów z pytaniem, czy nie chcielibyśmy kogoś nowego do współpracy - recenzenta, felietonisty, itp., itd. Takie pismo i takie listy, to wielka metafora życia. W dzisiejszych czasach liczą się ludzie, którzy mają pomysły. Innymi słowy - nie potrzebujemy nikogo. Bo już nikt nikogo nie potrzebuje nigdzie (stąd owo bezrobocie w Polsce). Ale - jeśli nas zaskoczyć - zrobicie coś, co zwali nas na kolana - być może pomyślimy: "Kurczę! Co za kolesi! Takiego nam trzeba!". Tak samo robi się pisma. Jeśli chce się osiągnąć sukces, nie można wypuścić dziesiątego pisma pod tytułem "Moje rybki", bo posiadacze akwariów już mają swoje pismo jakiegoś po co im kupować dwa takie same? Wypuszczając nowe pismo myśli się

Pocketto'wanie

Z KONSOLĄ W KIESZENI PRZESZ ŚWIAT

najpierw: "Co mogę dać ludziom nowego, żeby mnie kupili?". I wymyśla się. Mamy kilka pism o konsolach, ale jeśli na przykład dodamy do swojego pisma płytę z demami, to już zaczynamy wygrywać na rynku. Bo tu jest nasz haczyk. Niedawno jeszcze myślano nad tym jakie by tu pismo wpuścić na rynek pism dla Pań uprawiających sport. I wymyślono. Ani nie jest to tytuł o kulturystyce, ani o zdrowiu. Tylko coś pomiędzy. Wszystkim opadły szczęki, że dało się coś jeszcze wcisnąć. A jednak było miejsce. Analogicznie niedługo wejdzie na rynek nowe pismo o grach komputerowych - zdziwicie się jakie. A z naszej branży - Gamepark 32 nie jest klonem GBA, tylko sprzętem, który ma kosić gry z netu. To jego zaleta. Jest zresztą druga strona zabawy: reklama. Swego czasu myślało się tak: "Najbardziej opłaca się zakładać takie pismo, w którym wiele firm może się zareklamować". Na przykład - myślimy: "Nie mają gdzie się reklamować fryzjerzy, producenci suszarek, pianek, itp. A jest tego sporo.". Fakt - i robimy pismo "Moje włosy". I zarabiamy z reklam. Wreszcie tak samo jest, kiedy szukacie pracy. Jeśli nie ma się na nią pomysłu - to robota górnik - ciężka i końca nie widać. A pracy będzie coraz mniej, bo coraz więcej ludzi jest na Ziemi, ale i bardziej zautomatyzowane czynności. Przewiduję się, że już za parę lat praca stanie się przywilejem. Pracować będzie może tylko taka szlachta, w jakichś pięknych miastach... a reszta? No właśnie. To już temat na kiedy indziej. Jeśli więc zakładacie serwis internetowy, pismo, szukacie pracy, podrywacie dziewczynę - wszędzie liczy się jedno - kreatywność. To słowo klucz. Jeśli dacie to, czego nikt przed Wami nie wymyślił - macie wszystkich w rękach. Wszystkich i wszystko. Ale do tego, to trzeba mieć czas. Czas na naukę i czas na swobodne myślenie oraz rozmowy z kumplami. Do następnego razu. *!Pocketto!*



listonosz



No, witamy, witamy! Tak, jak sądziliśmy - listów dostajemy coraz więcej. I coraz starsi ludziewie nas czytają. Zaczynamy podbijać nieco tematykę pisma. Ale, ale - listonosz zaczął chodzić na pakernię i ciężko go teraz ruszyć taką liczbą listów, jaką otrzymujemy. WIĘCEJ ICH!!!! Nie żebyśmy listonosza nie lubili... Ale do rzeczy!

pocketto@wp.pl



Heyka Pocketto!
Heyka (w imieniu redakcji).
Naszło mnie, żeby trochę
pokazać listów, które nas
krytykują. Żeby nie było, że się
wypieramy krytyki...

Czytając ostatni (bodajże 4) numer GBM'u doszedłem do wniosku, że wszystko do niczego nie prowadzi.

To Ci dopiero życiowa myśl, hini...

Większość recenzji to bezcenne coś, w którym dowiadujemy się, że zbieramy kamyczki (recenzja Hugo'a) - nic o fabule, brak przedstawienia bohatera, o muzyce (milo zaskoczyły mnie recki Megaman'a, Golden Sun czy Harvest Moon 3 - właśnie tak to powinno wyglądać!) Do tego dochodzi szereg literówek i wielgachne screeny - przecież wiadomo że obrazki o takim formacie są rozmazane i rozmyte, i że panować będzie pixelozą!!! To nie jest PC czy duża konsola - to Game Boy, który mieści się w kieszeni! Nie lepiej byłoby pomniejszyć ich format i pisać więcej o grze?

Noooo... Z jednej strony masz rację. Znaczący przyznajesz, że część recenzji jest sensowna, a część nie daje obrazu gry. Zmieniamy to - już w tym numerze widać efekty. Ale wiesz - w platformerze, to raczej scenariusz nie zawsze jest najważniejszy. A poza tym jak myślisz, ile tekstu można napisać o grze, w której głównym i jedynym motywem jest chodzenie w prawo i zbieranie kamyczków? Będziesz mówił, że na siłę rozciągamy teksty.

Co do pomniejszania obrazków - wszystko zależy od tego, jak papier łyka farbę. Ale możemy poprobować. Co sądzicie? Ankieta, ankieta!

Poza tym, że za mało miejsca poświęcać na teksty: napiszcie jeden, ale porządny, o porządnej grze, a nie 5 słabych i nudnych (nie martw się - wiem, co to znaczy ograniczenie miejsca).

Tu kwestia dyskusyjna. Wychodzi gra pod tytułem (tytuł od czapy): Star Wars in Poland Golden Edition. Brzmi zachęcająco, nie? No właśnie. A to syfeczki. I trzeba napisać, żeby ludzie się nie nacięli. Oba typy recenzji są ważne. Hitów i słabaków.

Zmniejszcie czcionkę - to trochę pomoże!!! Bo coż to za recenzja, gdy się mieści na jednej czwartej strony???

Żadna. Na szczęście gra, którą ta recenzja opisuje, też żadna. To chyba proste: słaba gra - krótka recenzja.

Ale teraz czas pomyśleć, co zrobić z gniotami... O! Już wiem! Założcie coś na kształt "Czarnego Kącika Pocket" (takie coś było kiedyś Neo+), gdzie będą wypisane

same denniki wraz z króciutką charakterystyką. Heh... trochę wam nawrzucałem, ale myślę że to do Was przemówi. A oto moje kolejne pomysły: Spoko. Wrzucaj - elegancko to robisz - słuchamy.

1. Przydałaby się maskotka gazety - może by tak jakiegoś zwierzątko czy uroczą kieszonolkę?

Co dałaby Ci taka maskotka? Bo to wiesz - nie problem stworzyć, ale co z tego ma wynikać?

2. Gdy gazeta bardziej się rozwinie - zwiększcie nakład. Trudno mi Was kupić w kiosku.

Pytaj, pytaj, pytaj - Pani kioskarka zmień! Spoko - cały czas to robimy.

3. Eeee... Co by tam... A! Już wiem! Czas założyć własną stronę internetową - a nie tylko wzmiankę na WWW waszego starszego brata - Neo Plus.

Na razie nie widzimy potrzeby. Ale może to się zmienić?

Hmmmm... wiem że nie zrealizujecie tego w ciągu miesiąca, dwóch, ale początki może zobaczymy w ciągu trzech. Mam nadzieję, że weźmiecie sobie do serca moje upominania i postanowicie coś zmienić. A teraz nara!

Powodzenia! Elekid

Dzięki za informacje. Bierzymy sobie do serca i wszystko staramy się korygować na poczekaniu. Zresztą nie tylko Twoje uwagi, bo dostajemy ich wiele i większość jest zasadna. Super! Mądralę z Was i cieszymy się, że trafiamy do ciekawych czytelników.



Witaj Pocketto!

Dlaczego gry na GBA są takie drogie? Słyszałem, że Nintendo zamierza obniżyć koszty produkcji jednego cartu. Czy to prawda?

Drogi, drogi... To zależy, jak dla kogo. Dla Amerykanów nie są drogie. Dla Anglików i Niemców też nie są drogie. Drogi są dla nas, bo mieszkamy w biednym kraju. Ale jest coraz lepiej - na przykład Golden Sun i Advance Wars można spokojnie kupić już za 179 złotych. A to są gry na długo.

Pozdrowienia dla całej ekipy! Konrad

Trzym się, trzym się Konrad!



Witam redakcję!

Pisze w związku z listem niejakiego Krupiera, z kompleksem grania na panu zaawansowanym w środkach transportu. Ożo miałem ten sam problem. Raz gdy wracałem ze szkoły tramwajem,

zachciało mi się grać (a miałem za sobą kolor). Bez wahania wyjąłem go z plecaka i dawać! Zaczęłem grać w wysięgi. Nikt się specjalnie tym nie interesował i dobrze. Do czasu... Na przystanku wpadło do tramwaju dwóch gości. Stali za mną (ja siedziałem) i w pewnym momencie zauważyłem, że jeden z nich gapi się na mojego GBC. Ale ja nic - dalej gram! Nagle usłyszałem, jak ten gość mówi do drugiego, jak ja kiepsko gram i że on gra w to lepiej. W pewnym sensie mi użyło (że gość ma GB, bo słyszałem wiele opowieści na temat kradzieży GB), ale mimo to nadal byłem na gościa wkurzony, że krytykuje moją nienajgorszą umiejętność prowadzenia auta. Od tamtego czasu nie gram w środkach transportu (chyba, że we własnym aucie) i staram się nie wystawać z panami kolorowym i zaawansowanym (lub osobno). Licho nie śpi.

Pozdrawiam całą redakcję! Hien

Aj waj! Nie bój się krytyki! Wiesz co? Trzeba było koleżkowcowi wcisnąć Kolora w łapę i powiedzieć: „Ta? To pokaz jaki debeściak z Ciebie”. Miałeś fifty-fifty; albo rzeczywiście to kozak, albo tylko się chwalił. Ja bym tak zrobił. A historia wstrząsająca, zamierzam z wrażenia gdy ją czytałem!



Witam serdecznie!

Ostatnio w saloniku prasowym zobaczyłem trzeci numer Waszej gazetki. Pomyślałam sobie - hm... Co to takiego jest? I? Nie mogłam uwierzyć! Gazetka poświęcona tylko i wyłącznie GameBoykom! SUPER! Po prostu super! Tego właśnie mi brakowało do tej pory! Co prawda nie jestem posiadaczką żadnej z tych konsolek, ale zamierzam być, więc... Bingo! Co prawda cena trochę za wysoka... Ale ja już na to nic nie poradzę. Super że jesteście z nami! A co do ceny - naprawdę ciężko nam na to coś poradzić. Jesteśmy małym piśmem, nie stoi za nami potężny kapitał, a i reklam mamy tyle, co kot napłakał. Drodzy czytelnicy - kupując nas pomagacie budować rynek. Bo pomyślcie: gdyby tak w GameBoy Magazynie było więcej reklam, automatycznie znalazłoby się środki na więcej stron. Albo gdybyśmy mieli kilka razy więcej czytelników. Ale konsolki przenośne nie są jeszcze tak popularne u nas, jak stacjonarne. Stąd tak to wygląda.

Ogólnie jest OK, mam tylko pewne zastrzeżenia do formy pisania recenzji gier. Wygląda to tak, jakby pisała je dziewczyna, która później będzie je czytać grzecznym dzieciom. Takie są trochę... Przesłodzone. No i to nadużywanie słowa "fajne". Co rusz gdzieś się ono znajduje. A w sumie to co to słowo znaczy? Co znaczy konkretnie, że gierka jest fajna, że pozbacz

jest fajna, że tło jest fajne... No sami pomyślcie. Brzmi to tak trochę... Nie na serio. A przecież w polskim słowniku jest masa słów, którymi można zastąpić słowo "fajny", prawda? Od razu będzie lepiej.

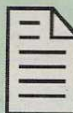
Aha! Bo widzisz, zaczynając pismo nie wiedzieliśmy (i dalej tak do końca nie wiemy) kto w naszym kraju gra na kieszonolkach. Chłopcy w wieku pięciu lat? Dziewczynki dwudziestoletnie? I do kogo kierować teksty mamy, też nie wiedzieliśmy. A teraz zaczyna nam się klarować już pewna wizja. Przeczytaj recenzję w tym numerze - powinni bardziej Ci odpowiadać. I dlatego robimy wielką ankietę, fajną (ups!) ankietę, w której prosimy wszystkich o wypowiedzenie się! Wzywamy Was do wspólnego czynu społecznego! A z „fajnym” kończymy.

Mam jedną propozycję - może wprowadzilibyście dział wymiana/sprzedaż gier i konsolek między ludźmi? Co Wy na to? Do ankiet, do ankiet zapraszamy (do kadryla też, ale to potem! Wpisz we właściwym miejscu „dział kupno-sprzedaż” i... Jak będziecie chcieli, to zrobimy!

Pozdrawiam serdecznie i życzę Wam, żeby Wasza gazetka rozwijała się w jak najlepszym kierunku, żeby zwiększała objętość, a nie cenę i żebyście mieli coraz więcej czytelników!

Angie

Kochana Angie! Dziękujemy, ściskamy i całujemy w policzek!



Yo! Pocketto'wanie dajcie na całą stronę i piszcie większe i dalej tak superanckie artykuły, jeśli będziecie mieli pustkę w głowie to służę pomocą i całkowicie za friko wystukam jakiś Pocketto'wykopujący tekstik, polecam się,

Z poważaniem BeoWe z Międzychodu.

No właśnie. Dostaliśmy sporo listów z pozytywną oceną Pockettowania. Dziękuję bardzo. Mam jednak wrażenie, że to nie o samo Pockettowanie chodzi. Chodzi raczej o artykuły, które są jakimiś ocenami tego, co się w świecie gier dzieje. Jakichś trendów, jakichś zjawisk - taka publicystyka w piśmie. Spróbujemy na to nieco postawić. Powiedźcie nam jak Wam się spodoba za jakiś czas.

A na dziś tyle - tony miłości w tym wspaniałym okresie, kiedy to dziewczyny pięknieją z dnia na dzień! I pamiętajcie o naszej ankiecie!!!

GAMEBOY MAGAZYN - nr 05 kwiecień
Wydawca: Independent Press
Redaktor naczelny: Marcin Górecki
Z-ca red. nac.: Miłosz Brzeziński
Oprawa Graficzna: IDGroup
Druk: ELANDERS Polska sp z o. o.
Mazowiecka 2, Płońsk, tel 23 662-31-46

Adres do korespondencji
GameBoy Magazyn, Skrytka Poczтовая 85,
00-963 Warszawa 81
e-mail: pocketto@poczta.wp.pl,
gulash@neoplus.com.pl,
www: www.neoplus.com.pl
Zamówienia reklamowe:

gulash@neoplus.com.pl,
marcellus3@wp.pl

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub w fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za

treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.



ECKS vs SEVER



konkurs!



do wygrania cztery egzemplarze gry ECKS vs SEVER na GBA!

Aby wziąć udział w konkursie wystarczy odpowiedzieć na pytanie: Jaka jest poprawna nazwa marki akcesoriów do konsol sprzedawanych przez firmę MANTA?

Odpowiedzi wyłącznie na kartkach pocztowych nadsyłajcie pod adresem: GameBoy Magazyn, Skrytka pocztowa 85, 00-963 Warszawa 81

Sponsorem konkursu jest firma MANTA, ul Matuszewska 14 budynek 4 piętro 1, 03-876 Warszawa
tel: (22) 332 3450 fax (22) 332 3460

Nintendo®

UWAGA
POKÉMON MINI
MA GŁÓD GIER



Dystrybutor:
LUKAS TOYS Sp. z o.o.
ul. Partynicka 29
53-031 Wrocław
tel. 071/339 78 02

NAJMNIEJSZA NA ŚWIECIE KONSOLA DO GIER

Nie tylko najmniejsza na świecie konsola do gier ale także najbardziej zadziwiająca. Wybierz swoją grę i niech rozpocznie się zabawa!



CZTERY WSPANIAŁE GRY DO WYBORU



Zegar



Wibracja



Czujnik ruchu



Podzerczenie



Pokémon mini™

Pokémon mini™ © 2001 Nintendo © 2001 Pokémon © 1995-2001 Nintendo/Creatures Inc. / GAME FREAK inc. TM and © are trademarks of Nintendo Co., Ltd. Pokémon Pinball mini™ © 2001 Pokémon / Nintendo © 1995-2001 Nintendo/Creatures Inc. / GAME FREAK inc. TM and © are trademarks of Nintendo Co., Ltd. Pokémon Party mini™ Pokémon Zany Cards™ Pokémon Puzzle Collection™ © 2001, 2002 Pokémon / Nintendo © 1995-2002 Nintendo/Creatures Inc. / GAME FREAK inc. TM and © are trademarks of Nintendo Co., Ltd.